

ДЖО ДИВЪР

Котелът на страха



КНИГА-ИГРА



КНИГА-ИГРА

2025

Специално издание



Излезли от печат:

ПОЛЕТ ОТ МРАКА

ПЛАМЪК НАД ВОДАТА

ПЕЩЕРИТЕ НА КАЛТЕ

БЕЗДНАТА НА ОБРЕЧЕНИТЕ

СЯНКА ВЪРХУ ПЯСЪКА

ЦАРСТВАТА НА ТЕРОРА

ЗАМЪКЪТ НА СМЪРТТА

ДЖУНГЛАТА НА УЖАСИТЕ

КОТЕЛЪТ НА СТРАХА

Историята досега...

Ти си Кай господарят Самотния Вълк – последният от Кай Воините на Сомерлунд и единственият оцелял след масовото клане, унищожило братята ти по оръжие по време на суровата война със заклетите ви врагове – Мрачните Властелини на Хелгедаг.

Мисията ти вече те отведе далече от родните северни земи. Следвайки стъпките на първия Кай Велик майстор, ти пътува до Десси и потърси помощта на старейшините маги, вълшебниците помогнали на Слънчев орел по време на задачата му преди много време. Там научи, че един от седемте Камъка на знанието все още се намирал в земята им, скрит дълбоко в островна крепост, позната като Казан-оуг – Замъка на смъртта. По време на празненствата по случай победата в твоя чест ти научи, че старейшините маги са очаквали пристигането ти. Древна легенда на Десси разказва за раждането и издигането до величие на двамата коура-мас-кай – „синове на слънцето“. Единият бил наименуван Икар, което значи „орел“, а другият Скарн, значещо „вълк“. Пророчество предсказало, че коура-мас-кай ще гойдат от север, търсейки съвета на старейшините маги, за да могат да осъществят велики дела. Макар и разделени от няколко века, те ще споделят един дух, една цел и една съдба – да триумфират над защитниците на мрака във времена на огромна опасност. Победата ти над Казан-оуг доказва, че ти си Скарн, вълкът от легендата на Десси, и спазвайки свещените си клетви, старейшините маги обещаха да ти помогнат да изпълниш своята Магнакай мисия.

В Елзиан, столицата на Десси, ти беше обучаван на историята на Магнамунд и получи уроци за науката, които щеше да придобиеш от Кай господарите, ако само като теб бяха оцелели след убийствената атака на Мрачните Властелини над Кай манастира преди единадесет години. Беше жаден да научиш всичко това, на което твоят наставник лорд Римоа можеше да те научи в подготовката ти за следващия етап от мисията ти, но зловещи новини от Дарклендс прекъснаха обучението ти.

В града на Мрачните властелини от Хелгедаг се вихри гражданска война от пет години, започнала веднага след победата ти над Хаакон, архлорд на Черния град. След пет години битката за трона на Хелгедаг най-накрая е спечелена от Мрачен властелин на име Гнааг. На останалите му себеподобни, сега обединени около този нов лидер, им е заповядано да съберат огромни армии в подготовката за завладяването на Магнамунд. Толкова бързо техните легиони от гуаки се увеличават, че старейшините маги прекъснаха съвета си и те пратиха още веднъж да търсиш третия Камък на знанието. Воген от лорд Пајдо, воин магъосник от Десси, вие потеглихте на пътуване, изпълнено с опасности, през свободните земи на Талестрия, по пътя си към блатните джунгли на Данарг. Там, в дърен храм, някога бил най-свещеното място за богослужение на старейшините маги, вие успяхте в откриването на обекта на вашето търсене. По време на бягството ви от Данарг обаче лорд Пајдо беше заловен от слугите на Мрачния властелин и след завръщането си в Елзиан ти научи ужасните новини, че те повели открита война из цял Магнамунд. Няколко страни, след кратка и безуспешна съпротива, са били с напълно опустошени армии. Други се предали без бой в лицето на непоколебимата мощ, а за съжаление, имало и такива, които избрали да предадат досегашните си приятели и съюзници, като се присъединили към каузата на враговете с погрешната надежда, че и те ще получат от плячката след победата, когато Гнааг триумфира. Такава страна била Васагония, могъщо пустинно кралство на север от Десси. Техните армии вече нахлули в съседните територии на Касиорн и Клоаазия и се готвили да маршируват през Република Анари, за да се присъединят към оргата на Гнааг, която вече напредвала през равнината на Словия. Мисълта за подобен развой изпълни старейшините маги с ужас, понеже следващият Камък на знанието, който трябва да намериш, лежи дълбоко под улиците на Тахоу, столицата на Анари, в дърен град, построен по време на зората на Магнамунд.

Ако Тахоу падне преди твоето пристигане, шансовете ти да изпълниш мисията си успешно биха били малки, дори за воин с твоите прочути умения и кураж.

Докато подготовките за пътуването ти се правеха, ти научи, че Мрачните лоргове са атакували и завладели Руанон, най-южната провинция на родната ти страна Сомерлунд. Новината за това бедствие разклати увереността ти и пороги в теб желание да не тръгваш за Тахоу, а да се върнеш незабавно у дома. Старейшините маги те умоляваха да не изоставяш мисията си и ти се изправи пред трудното и съдбоносно решение. Кое да уважиш: клетвата ти да изпълниш своята Магнакай задача или заричането ти да си лоялен на краля си, оброк, с който си се клел да защитаваш слънчевото кралство? За щастие, изненадващото появяване на стар приятел беше решаващо за теб. Магьосникът господар Банедон, пратеник на Братството на Кристалната звезда, Магическата гилдия на Сомерлунд, се приземи неочаквано в Елзиан на борда на летящия си кораб „Небесен ездач„. Той и екипажът му от джуджета са посрещнати топло, понеже Банедон, чест и привилегирован посетител в Десси, е изключително уважаван от старейшините маги заради владеенето си на нови магии. Шест години минаха, откакто последно се видяхте, и имаше много неща, които искахте да обсъдите и да си припомните, но имаше по-важни дела, които първо да се свършат. Банедон е бил пратен от краля на Сомерлунд Улнар, за да ти предаде лично официално писмо, засягащо мисията ти. Свитъкът, написан и подпечатан лично от краля, ти нарежда да преследваш Магнакай мисията си на всяка цена. То свършва с думите: „Сомерлунд претърпя печална загуба при Руанон, но волята на хората е непоколебима, а силата на нашата армия нестихваща. Ние смело ще устоим на враговете си дотогава, докато има надежда за възродяването на Кай„.

Банедон те информира, че кралят наредил той и корабът му да бъдат предоставени под твое командване.

Той също ти носи новината, че кралят те е провъзгласил за Военен началник на кралските имения. С гордост приемаш от Банедон две платинени значки, всяка от които изкована във формата на пламтящо слънце, и ги поставяш на яката на своята Кай туника. Те показват, че вече си генерал на сомерлундската армия, най-младият генерал, който някога е съществувал. Оказаната ти чест повдига твоя дух, а новината, че Банедон ще се присъедини към мисията ти, ти помага много да успокоиш страха си от очакващите те опасности. В продължение на две години Банедон е живял в Тахоу като представител на гилдията си – познаването му на града и Котела на Тахоу, входът към този древен главен град, намиращ се заровен дълбоко под градските улици, ще бъде изключително полезно.

В навечерието на отпътуването ви към Тахоу старейшините маги свикаха среща на Висшия съвет. Златна факла беше запалена и поставена в средата на огромната им цилиндрична заседателна зала, като символ на техните надежди и молитви за успеха ви.

„Тази факла ще гори дотогава, докогато ти, Самоен Вълк, преследваш съдбата си по пътя на Магнакай“, каза лорд Римоа, говорител на Висшия съвет. Преди събранието на старейшините ти потвърди клетвата си да възстановиш Кай и сякаш от внезапен порив на вятър, факлата засия още по-силно, окъпвайки залата с яркото си златно сияние. Като един, старейшините се надигнаха от местата си и произнесоха напевно своята благословия: „Нека боговете Ишир и Кай те закрият по време на пътуването ти към мрака, Кор-Скарн.“



П

*риносителят на
този свитък*

*е посветен в бойните
дисциплини на Каи*



Правила

Водиш записки за твоето приключение в Дневника.

По време на тренировката ти за последния воин на Каи развиваш бойната си сила – БОЙНО УМЕНИЕ и физическа енергия – ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Преди да потеглиш към своето приключение, трябва да определиш колко ефективна е била тя. За да го направиш, вземи молив и със затворени очи посочи число от Таблицата със случайни числа. Ако посочиш 0, се брои за нула.

Първото число, което ще посочиш, представлява твое БИЙНО УМЕНИЕ. Прибави 10 към него и запиши стойността в Дневника. (Пример: Ако посочиш 4, твое БИЙНО УМЕНИЕ е 14.) По време на бой твоите точки ще бъдат сравнявани с тези на съперника ти. Висок резултат за това умение е много полезен.

Второто посочено число ще представлява твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Добави 20 към него и го запиши в Дневника. (Пример: Ако посочиш числото 6 от Таблицата, запиши 26.)

Ако си ранен в битка, ще губиш точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако по някое време тя стигне до нула или по-малко, умираш и приключението свършва. Загубени точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ могат да бъдат възстановени по време на приключението, но тяхната стойност не може да превишава първоначалната.

Ако си приключил успешно някое от предишните приключения на Самотния Вълк, ти вече ще притежаваш БОЙНО УМЕНИЕ, ИЗДРЪЖЛИВОСТ и Каи дисциплини и може да ги пренесеш в Книга 9. Може също да вземеш всички Оръжия или Специални предмети от последното си приключение и те трябва да бъдат нанесени в Дневника (ограничението е две оръжия и осем предмета в Раницата).

Може да избереш една бонус Магнакай дисциплина, която да запишеш в Дневника за всяко Магнакай приключение на Самотния Вълк, което си преминал успешно (книги 6–12).

Магнакай дисциплини

По време на тренировката ти за воин на Кай и приключенията, през които премина, преди да откриеш Книгата на Магнакай, ти усъвършенства десет от основните бойни умения, познати като Кай дисциплини.

След изучаването на Книгата на Магнакай ти достигна до ранга Старши Кай господар, което означава, че усвои три от изброените по-долу Магнакай дисциплини. От теб зависи кои да бъдат тези три Магнакай дисциплини. По-неже всички те могат да ти влязат в употреба по някое време на приключението, избери своите три внимателно. Правилното им използване в точния момент може да спаси живота ти.

Магнакай уменията са разделени на групи, всяка от които се овладява чрез отделни обучаващи тренировки. Тези групи се наричат „Кръгове на знанията“. С изучаването на всички Магнакай дисциплини от определен Кръг на знание-то може да се сдобиеш с допълнителни точки към резултата на твоеето БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

(Виж раздела **Кръгове на знанията на Магнакай** за подробности около тези бонуси.)

Когато избереш своите три Магнакай дисциплини, ги запиши в Дневника.

Майсторство с оръжие

Тази Магнакай дисциплина позволява на Кай господаря да стане изкусен в използването на всякакви оръжия. Когато влезеш в битка с оръжие, което си усъвършенствал, добави 3 точки към твоеето БОЙНО УМЕНИЕ. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие (лък), към тези 3 точки може да добавиш и едно посочване в Таблицата, когато стреляш с него. Рангът Старши Кай господар, с който започваш Магнакай сериите, означава, че умееш да боравиш с три оръжия от следния списък:



Копие



Лък



Кама



Тояга



Боздуган



Широк меч



Къс меч



Брадва



Боен чук



Меч

Фактът, че си умел в използването на три оръжия, не означава, че започваш приключението с тях. Обаче ще имаш възможността да се сдобиеш с оръжия в течението му. За всяка книга от Магнакай серията, която преминеш успешно, може да добавиш по едно допълнително оръжие в Списъка на дисциплината.

Ако избереш това умение, запиши в Дневника „Майсторство с оръжие +3 БОЙНО УМЕНИЕ“ и маркирай избраните оръжия в списъка. Не може да носиш повече от две оръжия.

Власт над животните

Тази Магнакай дисциплина позволява на Кай господаря да комуникира с повечето животни и да разгадава техните цели и намерения. То също му позволява да се бие върху седлото с огромно предимство.

Ако избереш това умение, запиши „Власт над животните“ в Дневника.

Изцерение

Притежателят на това умение може да възстановява по 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ за всеки епизод, през който премине, стига да не е провел битка в него. (Това може да стане само ако твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ е паднала под началното си ниво.) Тази Магнакай дисциплина позволява също на притежателя си да лекува болести, слепота и всякакви рани, причинени на него и други по време на битка.

Използвайки знанията на това умение, Каи господарят ще може да открива действията на всички билки, корени и отвари, на които може да се натъкне по време на приключението.

Ако избереш това умение, запиши в Дневника „Изцеряване: +1 ИЗДРЪЖЛИВОСТ за всеки епизод без битка“.

Невидимост

Това Магнакай умение позволява на Каи господаря да се слива с обкръжаващата го среда. Ще може още да замаскира телесната си температура и миризма и да придобие диалекта и маниерите, характерни за всеки град, който посети.

Ако избереш това умение, запиши „Невидимост“ в Дневника.

Майсторство в преследването

Това умение ще се погрижи Каи господарят никога да не бъде гладен. Той винаги ще открива храна, дори в райони на пустош и пустиня. Също така ще може да се движи с голяма скорост и ловкост и ще му позволи да пренебрегне всяка допълнителна загуба на БОЙНО УМЕНИЕ по време на изненадваща атака или засада.

Ако избереш това умение, запиши „Майсторство в преследването“ в Дневника.

Съзгледвачество

В допълнение на основното умение да може да разпознае верния път в непозната местност, Магнакай умение Съзгледвачество ще позволи на Каи господаря да разбира чужди езици, да дешифрира символи, разчита стъпки и отпечатащи и следи (дори да са били заличени) и да открива наличието на повечето капани. То също му осигурява гарбата винаги да знае интуитивно къде се намира посоката север.

Ако избереш това умение, запиши „Съзгледвачество“ в Дневника.

Пси-устрем

Психическо умение, което позволява на Каи господаря да атакува враг, използвайки силата на ума си. Може да бъде използвано и като обикновено оръжие за бой и добавя 4 допълнителни точки към твоеото БОЙНО УМЕНИЕ.

Това е могъща дисциплина, но също е скъпоструваща. За всеки боен рунд, в който използваш Пси-устрем, трябва да извадиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. По-слабата форма на това умение (Мозъчен взрив) може да бъде използвана срещу враг, без да се губят точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, но ще добави само 2 допълнителни точки към твоеото БОЙНО УМЕНИЕ (Пси-устрем и Мозъчен взрив не могат да бъдат използвани едновременно). Пси-устрем не може да бъде използвано, ако точките ти ИЗДРЪЖЛИВОСТ са 6 или по-малко, и не всички същества, които срещнеш по време на приключението, ще са му подвластни. Ще ти бъде казано, ако някое създание е имунизирано.

Ако избереш това умение, запиши „Пси-устрем: + 4 БОЙНО УМЕНИЕ, но – 2 ИЗДРЪЖЛИВОСТ на боен рунд“ и „Мозъчен взрив: +2 БОЙНО УМЕНИЕ“ в Дневника.

Пси-презрага

Много от враждебните същества, които населяват Магнамунд, имат способността да те атакуват, използвайки Мозъчна сила. Магнакай дисциплината Пси-презрага те предпазва от загубата на точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато си изложен на такава атака, и значително увеличава защитата ти срещу свръхестествени илюзии и хипнози.

Ако избереш това умение, запиши „Пси-презрага: не се губят точки, когато си атакуван от Мозъчна сила“.

Връзка

Усъвършенстването на това Магнакай умение ще ти позволи да издържаш на екстремни горещини и студове, без да губиш точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, и да местиш предмети само със силата на концентрацията си.

Ако избереш това умение, запиши „Връзка“ в Дневника.

Предсказване

Това умение може да предупреди Каи господаря за невидима опасност или да му позволи да засече невидим или скрит враг. То може също да разкрие истинската цел или намерение на непознат или предмет, които може да срещнеш по време на приключението. Предсказване може още да ти помогне да комуникираш телепатично с непознат човек и да усетиш дали някое същество притежава психически способности.

Ако избереш това умение, запиши „Предсказване“ в Дневника.

Ако преминеш успешно мисията в тази Книга 9 от поредицата за Самотния вълк, може да добавиш още една дисциплина в Дневника на Книга 10. Това допълнително умение заедно с гругите ти такива и Специалните предмети, които си открил и имал възможността да задържиш, могат да бъдат използвани в следващата книга от серията, наречена *Тъмниците на Торгар*.

Екипировка

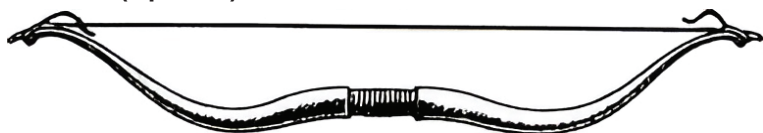
Преди да напуснеш Десси заради пътуването си към Тахоу, старейшините маги ти дават карта на блатната гжунгла и кесия със злато. За да разбереш колко злато има в кесията, посочи число от Таблицата и добави 10 към него. Резултата може да запишеш в Дневника като сумата от Златни крони, които притежаваш. Ако си преминал успешно книги 1–8 за Самотния вълк, може да добавиш сумата от тях към тази. Запомни, че може да носиш максимум 50 Златни крони, но сумата над тях може да оставиш за съхранение в Манастира на Кай.

Старейшините маги ти предлагат избор от екипировка, която да ти помогне в опасната мисия. Може да вземеш пет от предметите, съобразявайки се с тези, които вече имаш. Запомни, че може да носиш най-много две Оръжия и осем Предмета от Раницата:

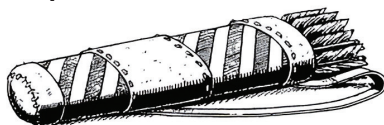
* Меч (Оръжия)



* Лък (Оръжия)



* Колчан (Специални предмети). Този съдържа 6 Стрели. Отбелязвай при използване.



*** Вѳже (Раница)**



*** Отвара от лаумспур (Раница).** Тази отвара, когато е изпита след битка, възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Може да вземеш 1 доза.



*** Фенер (Раница).** Той е създаден така, че светва сам. Няма да имаш нужда от прахан или други средства, за да създагеш пламък, който да го запали.



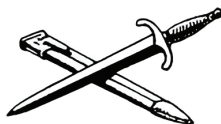
*** Боздуган (Оръжия)**



*** 3 Специални порции (Храна).** Всяка от тези Специални порции се брои за 1 ядене и всяко заема по едно място в Раницата.



* Кама (Оръжия)



* **3 Огнени семена (Специален предмет).** Когато се хвърлят към твърда повърхност, те експлодират и горят жестоко.

Отбележи в Дневника петте предмета, които ще избереш. Под заглавията, дадени в скоби, може да запишеш ефекта, оказан върху твоята ИЗДРЪЖЛИВОСТ и твоего БОЙНО УМЕНИЕ.

Как се носи екипировката?

Сега, след като имаш екипировката си, следният списък ще ти покаже как да я носиш. Няма нужда да записваш нищо, но може да се връщаш към този списък по време на приключението.

- * **Меч** – държи се в ръка.
- * **Лък** – държи се в ръка.
- * **Колчан** – преметнат на рамото.
- * **Въже** – носи се в Раницата.
- * **Отвара от лаумспур** – носи се в Раницата.
- * **Фенер** – носи се в Раницата.
- * **Боздуган** – държи се в ръка.
- * **Специални порции** – носят се в Раницата.
- * **Кама** – държи се в ръка.
- * **Огнени семена** – носят се в джоба.

Колко може да носиш?

Оръжия

Максималният брой, който можеш да носиш, е две.

Предмети в Раницата

Те се съхраняват в Раницата. Понеже мястото е ограничено, може да носиш до 8 предмета, включително и Храна.

Специални предмети

Те не се носят в Раницата. Когато намериш такъв, ще ти бъде казано как да го носиш.

Златни крони

Те винаги се носят в Кесия на пояса. Тя съдържа максимум 50 крони.

Храна

Тя се носи в Раницата. Всяко Хранене се брои за един предмет.

Всеки предмет, който може да ти е от полза и да бъде взет по време на приключението, ще е изписан с главна буква. Освен ако не е упоменато, че е Специален предмет, носи го в Раницата.

Как да използваш екипировката?

Оръжия

Те ти помагат в битка. Ако имаш Магнакай дисциплината **Майсторство с оръжие** и съответното оръжие, добави 3 точки към твоето БОЙНО УМЕНИЕ. Ако влезеш в битка без оръжия, извади 4 точки от БОЙНО УМЕНИЕ и се бий с голи ръце. Намериш ли оръжие по време на приключението, може да го вземеш и използваш (помни, че може да носиш само две оръжия). По време на битка може да използваш само едно оръжие.

Лък и Стрели

По време на приключението ще имаш възможност да използваш Лък и Стрела. Ако се екипираш с това оръжие и притежаваш поне една Стрела, може да ги употребиш, ако текстът на съответния епизод ти позволява.

Лъкът е полезно оръжие и ти позволява да уцелиш враг от дистанция. Той обаче не може да бъде използван в ръкопашен бой, затова е строго препоръчително да бъдеш екипиран също и с оръжие за близък бой, като Меч или Бозгузан.

За да стреляш с Лък, трябва да притежаваш Колчан и поне една стрела. Всеки път, когато Лъкът е използван, заличавай Стрела от Дневника.

Лъкът, естествено, не може да бъде използван, ако изразходваш запаса си от Стрели, но възможността отново да го попълниш може да се появи по време на приключението.

Ако влезеш в битка въоръжен само с Лък, трябва да извадиш 4 точки от твоето БОЙНО УМЕНИЕ и да се биеш с голи ръце.

Предмети от Раницата

По време на пътуванията ти ще откриваш различни полезни предмети, които може да искаш да задържиш (помни, че може да носиш само осем предмета в Раницата). Може да ги замениш или изхвърлиш по всяко време, когато не участваш в битка.

Специални предмети

Те не се носят в Раницата. Когато откриеш такъв, ще ти бъде казано как да го носиш. Ако си преминал успешно предишни книги за Самотния Вълк, може би вече притежаваш Специални предмети.

Златни крони

Валутата на Сомерлунд и Сторнлендс е Кроната, която е малка златна монета. Когато убиеш противник и претърсиш тялото, може да вземеш всички златни монети, които намериш, и да ги поставиш в Кесията си (помни, че тя побира максимум 50 Златни крони).

Храна

Ще трябва да се храниш редовно по време на приключението. Ако нямаш храна, когато си инструктиран да ядеш, ще губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако си избрал Магнакай дисциплината **Майсторство в преследването**, няма нужда да използваш порция Ядене, когато си инструктиран да се храниш.

Отвара от лаумспур

Това е лечебна отвара, която възстановява 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, когато се изпие след битка. Имаш само една доза. Откриеш ли други отвари по време на приключението, ще бъдеш информиран за ефекта им. Всички отвари са Предмети от Раницата.

Правила на битката

По време на приключението ще се налага да се биеш с враг. Точките БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ на врага са дадени в текста. Целта на Самотния Вълк е да убие врага, като намали неговата ИЗДРЪЖЛИВОСТ до нула, като самият той загуби колкото може по-малко точки. В началото на сражението запиши точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на Самотния Вълк и на врага в частта на Дневника, предназначена за тази цел – Бележки по време на битка. Последователността в боя е следната:

1. Добави всички допълнителни точки от твоите Магнакай дисциплини и Специални предмети към твоего БОЙНО УМЕНИЕ.

2. Извади БОЙНОТО УМЕНИЕ на врага от числото, което си получил. Резултатът е твоят Боен коефициент.

Пример

Самотния Вълк (БОЙНО УМЕНИЕ 15) е нападнат в засада от нощен хищник (БОЙНО УМЕНИЕ 22). Няма възможност за бягство от битката, а трябва да се опълчиш и бориш срещу връхлитащото същество.

Самотния вълк има Магнакай дисциплината Пси-устрем, от която нощният хищник не е имунизиран, така че се губят още 4 точки към БОЙНОТО УМЕНИЕ и то става 19.

Изважда се БОЙНОТО УМЕНИЕ на нощния хищник и твоят Боен коефициент е -3 ($19 - 22 = -3$). Запиши -3 в Дневника като Боен коефициент.

3. Когато си определил твоя Боен коефициент, избери число от Таблицата.

4. Отвори на Бойната таблица. Отгоре на таблицата са показани Бойните коефициенти. Намери твоя и го засечи със случайното число, което си посочил (случайните числа са отстранени на таблицата). Сега имаш точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, загубени от Самотния вълк и противника в този рунд на битката („В“ представляват точките, изгубени от врага, а „СВ“ от Самотния вълк).

Пример

Бойният коефициент между Самотния вълк и нощния хищник е -3 . Ако посоченото число е 6, тогава резултатът от първия боен рунд е следният:

* Самотния вълк губи 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ (плюс 2 допълнителни заради използването на Пси-устрем).

* Нощният хищник губи 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

5. Отбележи в Дневника промените в точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на участниците в битката.

6. Освен ако няма друга инструкция или имаш възможност да избягаш, започва следващият боен рунд.

7. Повтори последователността от точка 3.

Битката продължава, докато точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ на единия стигнат до нула или по-малко и тогава боецът се счита за мъртъв. Ако Самотния вълк умре, приключението приключва. Ако врагът умре, Самотния вълк продължава с останалите му точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Резюме на Бойните правила има в края на книгата.

Бягство от битката

По време на приключението може да имаш възможност да избегнеш битка. Ако вече си започнал боен рунд и решиш да избягаш, изчисли показателите както обикновено.

Измъкваш се от битката, без врагът да загуби точки. В този рунд само Самотния вълк губи точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, но това е рискът от бягство! Може да избягаш само ако текстът в конкретния епизод ти го позволява.

Нива на Магнакай тренировка

Следната таблица показва ранговете и титлите, достигани от воините на Каи на всяко ниво от тренировката им. С всяко успешно преминаване на приключение от Магнакай серията за Самотния вълк ще придобиваш допълнителна Магнакай дисциплина и постепенно ще напредваш към върховното постижение на Каи воина – Каи Велик майстор.

- 1. Каи майстор**
- 2. Старши Каи майстор**
- 3. Изключителен Каи майстор** – Започваш Магнакай приключенията на Самотния вълк с това ниво на тренировка
- 4. Архиепископ**
- 5. Покровител**
- 6. Княз**
- 7. Ментор**
- 8. Сион-кай**
- 9. Архмайстор**
- 10. Каи Велик майстор**

Кръгове на знанието на Магнакай

В годините преди масовото им избиране Каи воините на Сомерлунд се посветили в изучаването на Магнакай. Тези умения били разпределени в четири тренировъчни учения, наречени „Кръгове на знанието“.

С усъвършенстването на всички Магнакай дисциплини от Кръговете на знанието Каи воините развили своята бойна сила (БОЙНО УМЕНИЕ) и физическа и ментална енергия (ИЗДРЪЖЛИВОСТ) до ниво много по-високо от това, което всеки смъртен боец би могъл да достигне.

Тук са изброени четирите Кръга на знанието на Магнакай и уменията, които трябва да се усъвършенстват, за да са завършени:

Кръг на огъня

Майсторство с оръжие и Майсторство в преследването

Кръг на светлината

Власт над животните и Изцерение

Кръг на соларис

Невидимост, Майсторство в преследването и Съгледвачество

Кръг на духа

Пси-устрем, Пси-презрада, Връзка и Предсказване

Със завършване на Кръга на знанието може да добавиш към своето БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ следните допълнителни бонус точки:

Бонуси от Кръговете на знанието

Кръг на огъня

+1 БУ, +2 И

Кръг на светлината

0 БУ, +3 И

Кръг на соларис

+1 БУ, +3 И

Кръг на духа

+3 БУ, +3 И

Всички бонус точки, които придобиваш със завършването на Кръга на знанието, са допълнение към основните ти точки за БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Подобренни дисциплини

Докато се издигаш в по-високите нива на Магнакай тренировките, ще откриеш, че всяко от уменията ти постоянно ще се подобрява.

Ако си Каи господар, достигнал ранга Архиепископ (четири умения) или Покровител (пет умения), ще може да се възползваш от облагите на подобренията на следните Магнакай дисциплини:

Архиепископ

Власт над животните – Архиепископи с тази Магнакай дисциплина са способни да отблъснат животни, което цели да ги нарани, като блокират усещанията му за вкус и обоняние. Нивото на успех зависи от размера и свирепостта на животното.

Изцерение – Архиепископи с това умение могат да забавят ефекта на инфекции, включително отрови, с които са влезли в контакт. Макар че Каи Архиепископ с това умение няма да може да неутрализира инфекция, той може да забави ефекта, което ще му даде повече време да открие противоотрова или лек.

Майсторство в преследването – Архиепископи с това умение имат значително увеличена подвижност и могат да се катерят, без да използват помощни средства като въжета.

Пси-устрем – Архиепископи с тази Магнакай дисциплина ще могат чрез концентрирането на своите психически сили върху предмет да създават вибрации, които да доведат до разрушението или унищожението му.

Връзка – Архиепископи с това умение ще могат да предложат много по-голяма устойчивост отпреди срещу вредни газове и изпарения.

Покровител

Майсторство с оръжие – Покровителите могат да използват защитни умения с голям ефект, когато се бият невъоръжени. Когато влезеш в битка без оръжие, ще изгубиш само 2 точки от своето БОЙНО УМЕНИЕ, вместо обичайните 4.

Невидимост – Покровителите могат да увеличат ефективността на уменията си, като привлекат вниманието на врага към място, което е различно от скривалището им. Ефективността на тази способност се увеличава, когато Каи господарят се издига сред ранговете.

Съзгледвачество – Покровители с това умение могат да засекат враг, дебнещ в засада на километър от мястото им, освен ако точките им за ИЗДРЪЖЛИВОСТ са малко заради продължително нараняване или липса на храна.

Пси-преграда – Покровители с това умение развиват ментални защити срещу магически заклинания и злонамерена телепатия. Тези защити се увеличават с издигането на Каи господаря сред ранговете.

Предсказване – Покровители, притежаващи това умение, могат да разпознават обекти или същества с магически умения или възможности, дори те да са предпазвани от разкриване.

Същността на тези допълнителни подобрения и това как те ще повлияят на твоите Магнакаи дисциплини ще бъде отбелязано в частта „Подобрени дисциплини“ в следващите книги за Самотния вълк.

Мъдростта на Магнакай

Търсенето на Камъка на знанието на Тахоу ще бъде изпълнено с опасност. Мрачните властелини са стартирали масивна инвазия в свободните земи на Магнамунд, в опит да превземат континента и да попречат на Магнакай мисията ти. Води си бележки, докато напредваш в историята, понеже те ще ти бъдат от голяма полза в това и следващите приключения.

Много неща, които ще откриеш, ще ти помогнат по време на пътешествието. Някои Специални предмети ще ти бъдат от полза в следващи приключения на Самотния Вълк, от други може да нямаш абсолютно никаква полза, така че избирай внимателно какво вземаш.

Избери внимателно своите три Магнакай дисциплини, понеже мъдрият избор може да помогне на играча да изпълни задачата, без значение колко са ниски първоначалните му точки за БОЙНО УМЕНИЕ и ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Успешното изпълнение на предишните приключения на Самотния Вълк е предимство, но не и задължително условие за завършване на това Магнакай изпитание.

Бъдещето на северен Магнамунд сега зависи от успеха ти в тази мисия. Нека духът на твоите предшественици те води по пътя ти на Магнакай.

Успех!

1.

Пълна луна осветява небето над Елзиан през вечерта, в която започва пътуването ти към Тахоу. Пепеливите ѝ лъчи проблясват върху полираните гървени мачти по гължината на корпуса на „Небесния ездач“, и осветяват знамето с кристална звезда и сомерлундския флаг, докато те се развяват гордо върху мачтата. Старейшините от Висшия съвет са се събрали върху покрива на залата за съвещания, докато ти и Банедон се изкачвате по стълбата, водеща към борда на небесния кораб, а ти спираш, за да им помахаш обратно. Босън Нолрим, старши член на екипажа от джугжета на Банедон, приветства теб и капитана му за добре дошли на борда. Оглеждайки съда, забелязваш че „Небесния ездач „ се е променил много малко, откакто ти последно беше на него, когато плавахте из пустинните небеса на Васазония в търсене на Книгата на Магнакай. Екипажът си спомня с носталгия това пътуване и с право е горд от ролята, която изигра за успеха в тази опасна мисия.

– Поеми румпела, Босън, и поема курс към Навасари! – нарежда Банедон, докато те води по оживената палуба към каютата си на носа на кораба.

Светлините на Елзиан бързо изчезват, когато „Небесния ездач“, ускорява в нощта. Километър надолу, джунглата на Десси и безплодните върхове на планината Ксулун преминават бързо под кораба, но в комфортната каюта на Банедон не усещаш движението – само бученето на мощния двигател свидетелства за бързината, с която пътувате. Над вкусно ястие от осолено говеждо и пикантен плод Банедон обяснява целта на пътешествието ви до Навасари, град, намиращ се на стотици километри южно от Тахоу.

– Враговете ни напредват през Магнамунд като приливна вълна, унищожавайки или вземайки със себе си всичко по пътя си – казва русокосият магьосник, сочейки към карта на континента, украсяваща стената на каютата. – Всеки ден се води нова битка, и всеки ден губим друг град или село в ръцете на Мрачните Властелини.

– Преди да навлезем в Тахоу, трябва да сме сигурни, че градът вече не е превзет от Мрачния властелин Гнааг, за да не влетим право в капан. Имам много приятели в Навасари, такива, на които може да се разчита, приятели, които са на високи позиции в Сената на Анари. От тях ще научим гали градът още се държи и ако е така, колко дълго можем да очакваме, че ще устои на нападението на Мрачните властелини.

В късната сутрин на следващия ден наблюдателният пост зърва Навасари, докато „Небесния ездач“, се появява от прохода Яжо. Банедон поема управлението и спуска кораба към източната част на града, приземявайки го върху просторен покрив на величествена сграда във формата на звезда, извисяваща се над река Чах. Група сановници, сляещи в роби с високи яки от зелена и жълта коприна, ви посрещат при пристигането ви: това са някои от приятелите, за които говореше Банедон. Те тъжно разказват за хода на събитията, които скоро са сполетели страната им. В далечния север, градът Реса бил унищожен, а хората му избити от армията гуаки. Два дни по-късно подобна атака била предприета от васагонската армия срещу град Зила. Понесли се през прохода Анари, изгаряйки и плякосвайки всяко село по пътя им, без да проявяват милост към никой, който посмее да им се опълчи. А преди три дни, на западната граница, свирена битка се провела при словиенския град Ловка за контрола върху моста, преминаващ над река Чургас. Малко преди полунощ силата на оргата на Мрачния властелин Гнааг се стоварила върху обсадения гарнизон. Те се били смело, но до разсъмване на следващия ден всичко, което останало от града и защитниците му, били декари изгорена земя и кола пълна с обгорени кости. Трите вражески армии сега напредвали към Тахоу. Президент Толтуда, главата на държавата, е наредил евакуацията на всички жени и деца от столицата и е започнал да подсилва градските защити, за да увеличи шансовете за противопоставяне на предстоящата обсада. Когато Банедон казва за намеренията ви да отидете в Тахоу, един от приятелите му ви предупреждава със следните думи:

– Би било неразумно да опитате приземяване в столицата. Тежки баллисти са позиционирани на всеки покрив и кула, в случай че градът е атакуван по въздух. Мрачните властелини завладели Суентина по този начин и тахоуците са се поучили от нещастията на съседите си. Небесни кораби рядко посещават Тахоу, което прави още по-вероятно корабът ви да бъде взет за вражески.

След дълго обсъждане двамата с Банедон решавате да оставите „Небесния ездач“, в Навасари и да пътувате към Тахоу с коне. Нолрим е оставен да отговаря за кораба и екипажа с инструкцията да чака тук завръщането ви. Ако Тахоу е обсаден и той не получи вест от вас през следващите две седмици, трябва да се върне в Десси и да съобщи, че мисията ви се е провалила.



Рано на следващата сутрин ти и Банедон скачате на седлата на два бели анарийски жребеца, осигурени от приятелите му, и потегляте на двудневната езда към Тахоу. По-малко от час след като сте напуснали Навасари, виждате дълга редица от пристигащи коли. Те са ескортирани от кавалерия и се състоят от жени и деца.

Ако искаш да спрете и разпитате тези хора, иди на 126.

Ако искаш да преминете покрай тях и да продължите с пътуването си, обърни на 274.

2.

Гледаш град Тахоу от балкон на висока кула, заостреният връх на храма Тхалис, намиращ се в сърцето на Парка на дъгата. Пладне е, но светлината на деня я няма, понеже сиво одеяло от пушек покрива небето.

Под теб лежи разбит град, някога гордите му сгради сега горят в ада, улиците и площадите му се задушават в отломки. Набързо направени защити са вдигнати там, където градската стена е пробита или паднала, а бойните кули на север и изток са покрити с непогребани мъртъвци.



Отвъд стената, равнините лежат покрити в мъгла, която се извива като дим от хиляди лагерни огньове.

Плътноста ѝ е неестествена и ти веднага усещаш, че е призвана, за да крие врага. Напускаш кулата и си пробиваш път през горящите улици към Западния квартал, където битката при стената е най-свирепа. Минаваш покрай тлеещите руини на Анариум и тръгваш по пометена от огъня улица, водеща към западната порта. Сграда в края на тази улица е използвана като прикритие за ранените. Покривът гори и шепа войници отчаяно се опитват да евакуират ранените, преди да се срути.

Ако искаш да помогнеш на тези войници, мини на 342.

Ако искаш да продължиш към западната порта, обърни на 179.

3.

Скачаш от скривалището си като тигър, хвърлящ се върху пляката си. Като по чудо стражът успява да парира първия ти удар, но е зашеметен от умението ти с острие. Той заотстъпва към трезора, докато продължаваш с атаката си.

Пазач на трезора: БОЙНО УМЕНИЕ 13, ИЗДРЪЖЛИВОСТ
22

Ако спечелиш битката в три или по-малко рундове, обърни на 117.

Ако спечелиш, но битката трае повече от три рунда, мини на 276.

4.

Шокът от пагането и вцепняващият стуг от легната черна вода подкопават силата ти. Махаш с ръце и риташ с крака в дълбокото, докато не те схваща крампа и вече не можеш да се противопоставиш на участта си. Безсъзнанието потушава болката ти, докато бавно потъваш към дъното на езерото, повлечен надолу от тежестта на екипировката ти и смразяващата вода, която сега изпълва гробовете ти.

Твоят живот и мисия приключват тук.

5.

Отговаряш на гатанката правилно и Кхмар показва колекцията си от ценности, от която може да избереш наградата си. Може да вземеш два от предметите в списъка – всички те са Предмети от Раницата:

- Сребърен лък
- Мускал със златен прах
- Олтарна греха
- Свитък на честта
- Нефритена гривна за глезен

Ако вече си запълнил максимума от Предмети в Раницата, може да махнеш два заради наградата си.

След като вече си показал толкова ефективно интелигентността ти, фермерите от равнината не искат да продължат със залагането. Кхмар и синовете му събират печалбите си и ти пожелават лека нощ, а земеделците последват примера им.

Ако искаш да говориш със собственика на таверната, мини на 268.

Ако искаш да поръчаш ягене, обърни на 88.

Ако решиш да приключиш деня и се прибереш в стаята си, направи го на 156.

6.

Чува се слабо щракване, но вртатите остават здраво затворени. Натискаш долните три бутона на произволен принцип, с надеждата да уцелиш точната комбинация, но те потъват и не можеш повече да ги вдигнеш.

Обърни на 207.

7.

Завързваш единия край на въжето за долното стъпало и хвърляш останалата част в мрака. Секунди по-късно чуваш как удря камък и разбираш, че няма да трябва да се спускаш много. Докато се движиш надолу по въжето, преминаваш през пласт от мъгла, която блести с любопитно синьо-зелено сияние. Двадесет метра под нея краката ти докосват земята (изтрий Въжето от Дневника). Близко до мястото, където се намиращ, лежат скелетните останки на човешко тяло.

Ако искаш да изследваш тялото, обърни на 186.

Ако искаш да го игнорираш и проучиш обкръжението си, мини на 51.

8.

– Спести си съчувствието – казва той с насмешка. – Защото сега ще се срещнеш лице в лице с него!

Изведнъж той се навежда напред, извита кама проблясва в ръката му. Свива китката си и остро като бръснач острие прави арка във въздуха в посока гърлото ти.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, мини на 36.

Ако не притежаваш това умение, посочи число от Таблицата. Ако то е 0–3, обърни на 119.

Ако е 4–9, продължи на 260.

9.

Стрелата ти преминава безопасно под блъскащите намотки на създаването. Няма време да опиташ втори изстрел. Бързо нараваш своя Лък и изваждаш ръчно оръжие, когато то предприема гмуркаща атака.

Обърни на 82.

10.

В битка си със захана на Васазония. Не можеш да избегнеш боя и трябва да се сражавате до смърт.

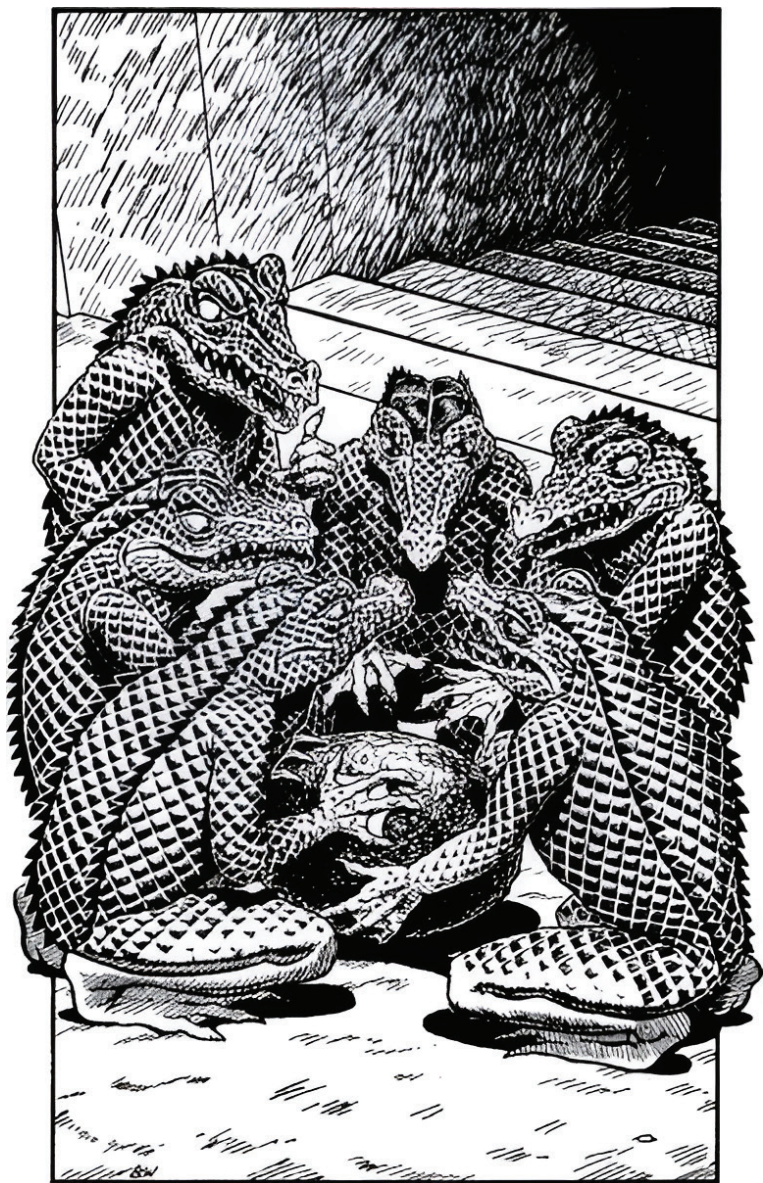
Заххан Кимах: БОЙНО УМЕНИЕ 30, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 38

Той е имунизиран срещу Мозъчен взрив и Пси-устрем.

Ако спечелиш, мини на 350.

11.

Безбройни часове следваш голямата алея, когато тя се разклонява в сърцето на Заарикс. Някога величествените сгради, обграждащи този важен път, са в различна степен на разпадане: някои са почти незасегнати, докато други са се раздробили почти на купчини черен чакъл. Опитваш се да следиш времето, но това е трудно в безкрайния сумрак на този погребан свят. Два пъти спираш да спиш и ядеш, преди да наближиш центъра на града. (Изтрий 2 Хранения от Дневника или ще изгубиш по 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ за всяко пропуснато от тях. Ако владееш умението Майсторство в преследването, можеш да събираш храна от пустошта на Заарикс и така няма нужда да хабиш своята.) Там откриваш голяма сграда, сводестите ѝ портици са гладки и неповредени от времето.



Група влечугоподобни същества гаят огромно кожено яйце и говорят на тих съскащ език.

Когато минаваш през един от тези масивни портали, забелязваш група влечугоподобни същества, струпали се на върха на стълбище, спускащо се в мрака. Те гаят огромно кожено яйце и си говорят на тих съскащ език.

Ако искаш да приближиш съществата под прикритието на колоните, които са подредени в залата, обърни на 56.

Ако искаш да им извикаш, мини на 349.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, направи го на 171.

12.

Изваждаш стрела и се прицелваш в гърдите на гуака. Той отваря устата си с жълти кучешки зъби, за да нагаде вой, молещ за милост, но викът му е прекъснат, когато пернатата гръжка пронизва сърцето му. Другият гуак се претърколва надалеч от тялото на другаря си и се изправя на крака, опитвайки се отчаяно да избегне подобна съдба.

– Аки-амаз! – скимти истерично, докато тича към сенките на алеята.

Ако притежаваш поне още една Стрела и желаеш отново да стреляш със своя Лък, обърни на 229.

Ако решиш да оставиш гуака да се измъкне, мини на 57.

13.

Сортираш предметите, струпани на масата, и отделяш следните, които бих ти били от полза:

- Кама
- Достатъчно ядене за 3 Хранения
- Въже
- Манерка с вода
- Факла
- Кутия с прахан
- Лък
- 3 Стрели
- Одеало
- Копие

Ако искаш да запазиш някои от тези предмети, направи необходимите промени в Дневника.

Обърни на 181.

14.

В блясъка на светлината ти виждаш как се появява панел в края на прохода. Влажни зелени увивни растения висят от стената и едва когато си на няколко крачки от тях, осъзнаваш, че това изобщо не са увивни растения, това са пипалата на роктопод, който гнезди във влажната зидария (ако източникът ти на светлина е Факла, не забравяй да я изтриеш от Дневника).

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните и си достигнал Каи ранга Архиепископ или по-висок от него, обърни на 345.

Ако не владееш това умение или не си достигнал съответното ниво на Магнакай тренировка, мини на 32.

15.

Майсторството ти във Власт над животните бързо възвръща привычното за коня спокойствие. Потупваш нежно врата му и го пришпорваш напред, но той все още отказва да помръдне. Тъкмо се каниш да използваш умениято си, за да му наредиш, когато внезапно виждаш защо отказва да напредне.

Проблясващата глава на гигантска зелена змия се е плъзнала в полезрението ти, а тялото ѝ е скрито от високите посеви. Жълтият ѝ език трепери гладно между два остри, отровни зъба, а студените ѝ черни очи наблюдават всяко твое движение.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, обърни на 216.

Ако искаш да извадиш ръчно оръжие, в случай че те нападне, мини на 325.

Ако решиш да извикаш предупреждение към Банедон, направи го на 348.

16.

Граваш семето от джоба си и го пращаш с цялата си сила към зеещата паст. Огненото семе се отваря в победния на сабя зъб и избухва в платно от пламъци, обгаряйки устата на създанието и карайки го да се изправи в агония. С шумно, отбратително пропукване то удря люспестата си глава в тавана и пада с мозъчно сътресение на пода на залата.

С енергия, родена от отчаяние, концентрираш цялото си Каи умение върху отварянето на блокиралата ключалка. Интензивното концентриране води до кръвоизлив и загуба на 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, но упоритостта ти се отплаща.

Обърни на 326.

17.

Стражите са изпълнени с гругарско отношение и горят от желание да ви помогнат да намерите пътя.

– Следвайте тази улица – инструктира по-високият от тях, сочейки към алеята. – И свийте на първата алея вляво. Когато достигнете Кладенеца на пеещите змии, свийте вдясно, след което поемете по втората алея вляво. Така ще стигнете право при къщата на Чибан на улица „Пиявица“.

Благодарите им и приемате по глътка от тяхното вино боза, преди да им помахате за довиждане.

Указаната на войника се оказват точни и за по-малко от двадесет минути се озовавате пред къщата на магьосника на улица „Пиявица“.

Обърни на 78.

18.

Слизаш от коня и подаваш юздите му на Банедон, преди да приближиш вратата на колибата. С върха на оръжието си повдигаш резето и натискаш да я отвориш, предпазлив за това, което може да дебне вътре, но изглежда, че е празно.

Обзаведено е с маса, легло и стол, а тенджерата, пълна с лошо миришещ бульон, къкри на скарник върху огън, добре поддържан с прясно нацепени пънове.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, мини на 143.

Ако искаш да претърсиш колибата по-подробно, обърни на 265.

Ако решиш да оставиш колибата и да засилите темпото към Тахоу, продължи на 123.

19.

Наемниците прибират сребърните монети и ти ги питаш:

– Беше ли държан тук под арест русокос нортлендец?

– Вече не – отговаря брагатиият войник. – Откараха го към Съда на магистратите преди около час.

– Съдът е там нагоре – казва грузият мъж, сочейки по алеята. – Улицата на бесилките, първата улица вляво.

Обърни на 284.

20.

Подигравателният смях на захана е последното нещо, което чуваш, когато пламтящата алена стрела преминава през гърдите ти, разкъсвайки те.

Трагично си покосен тук в Тахоу, животът ти е отнет от злия захан на Васагония.

21.

Поразителен писък проехтява през изоставеното село, когато краанът без ездач полита във въздуха. Наблюдаваш го как пресича реката и отлита на север, преди да обърнеш внимание на телата на мъртвите врагове.

Ако искаш да ги претърсиш за полезни предмети, мини на 172.

Ако искаш да напуснеш и тръгнеш по пътеката, извеждаща от селото, направи го на 63.

22.

Изваждаш Стрела и я пускаш към водещото същество. Тя намира зловещото му сърце и създанието се строполява на земята, а източените му ръце треперят на пресекулки. Останалите спират на място и поглеждат наголу към убития си другар. Виждаш как проблясък от страх преминава през черните им безжизнени очи.

Ако искаш да се възползваш от възможността да се измъкнеш нагоре по стъпалата, обърни на 104.

Ако избереш да извадиш ръчно оръжие, в случай че щурмуват кухнята, мини на 71.

23.

В края на алеята указателен стълб във формата на тежко копие е забит с гръжката си в земята. Три сочещи табели са заковани за нея, сочейки към улици, които изчезват в хаоса от задимени кръчми и магазини, изобилстващи в тази част на Тахоу.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество, обърни на 337.

Ако искаш да се насочиш на север към Ручейния двор, мини на 158.

Ако искаш да тръгнеш на изток към Пътя на източната стена, отгърни на 250.

Ако искаш да тръгнеш на запад към Варта просеката, направи го на 278.

24.

Изваждаш оръжието си, когато чуваш Банедон да прошепва:

– Води се по мен.

Рейнджърите не чуват нищо и докато хвърляш оръжието, очите им го наблюдават как пада на земята. В този момент Банедон бързо изрича заклинание с руните на Братството и порой от лепкави фибри бликва от протегнатата му ръка.

Сержантът и гузина от хората му са хванати в мрежа от лепкави нишки, които гържат тях и конете им зграво към земята. Банедон пришпорва коня си към малкото потресени, които са се изплъзнали на заклинанието, а ти го следваш по петите. Шепа рейнджъри ви преследват по главния път, но животните ви са много по-бързи и скоро те се отказват от гонката, за да се върнат при безпомощните си другари.

Едва когато рейнджърите и стоящите камъни най-накрая изчезват от поглед, вие дръпвате юздите на конете и намалявате темпото.

Запомни да изтриеш от Дневника едно Оръжие, преди да продължиш мисията си.

Обърни на 213.

25.

Трескаво отваряш своята Раница и намираш шишенцето. Веднага щом поглъщаш шепа от сините хапчета, чувстваш как болката в гробовете ти отминава и нова вълна на сила ревитализира болящите те крайници. Кислородът във водата около теб е извлечен, абсорбиран от тялото ти през порите на кожата ти. С решителни загребвания излизаш на повърхността на тъмната вода. Далечният бряг проблясва слабо в неясния сумрак и ти плуваш към него толкова бързо, колкото позволяват замръзналите ти крайници. С болки и вцепенен до костите се измъкваш от езерото и колабираш на гладките гъбести скали, обградили брега (изтрий една гоза Сабито от Дневника).

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, мини на 298.

Ако не притежаваш това умение, обърни на 41.

26.

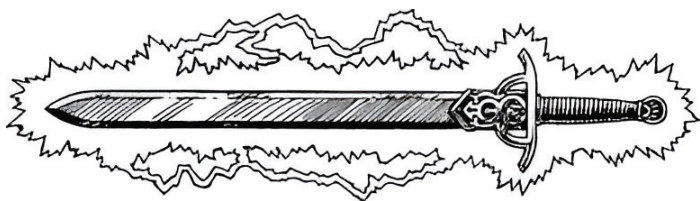
– Ха! – изсумтява той надменно. – Значи си ученик по магия, чирак в тайнствените мистерии. Как тогава някой толкова надарен като теб не може да отговори правилно на толкова прост въпрос?

С трепване на ръката си той сигнализира на хората си на паранета. Би било безполезно да опитате бягство от тази смъртоносна гупка и нехотно вдигате ръце в знак на предаване.

Обърни на 312.

27.

Изваждаш златното острие навреме, за да отбие мълнията и да я прати надолу по стълбището със стържещ звук. Тя експлодира сред влечугите, унищожавайки тях и оръжието им и разпръсквайки останките им навсякъде по коридора отзад.



Трескаво се бориш да освободиш своя хванат в капан крак, режейки нипалата с върха на слънчевия меч. Накрая успяваш и слизаш с куцане надолу по стълбите с бързината, която нараняванията ти позволяват.

Обърни на 241.

28.

Окаяните просяци са извънредно щастливи заради щедростта ти и мръсните им лица засияват от възхищение, докато бързо си поделят монетите ти. Една старица те гръпва за ръкава и посочва с изкривения си пръст към малка дървена колиба малко встрани от останалите.

Казва, че това е домът на техния шаман, светият човек на селото. Предлага ти да те заведе при него, за да получиш благословия.

Ако искаш да тръгнеш със старата жена, мини на 180.

Ако решиш да отклониш офертата ѝ и напуснете селото, обърни на 52.

29.

Каи умението ти позволява да разпознаеш тези хапчета – те са Таблетки от корена сабито, получени от стрити на прах корени. Позволяват на човешкото тяло да абсорбира кислород от вода през кожата. Следователно всеки, който погълне тези хапчета, ще може да „диша„ под вода. Шишенцето съдържа достатъчно хапчета за две пълни дози (запиши двете дози сабито в Дневника като един предмет в Раницата).

Ако искаш да се върнеш при Ручейния гвор и да продължиш по пътя си, обърни на 334.

Ако вместо това желаеш да продължиш по алеята, направи го на 278.

30.

Прескачаш телата на мъртвите граккарими и се забързваш напред, за да запушиш гунката в Западната порта. Вдъхновени от героичните ти действия, разпръснатите стражи на портата се презгрупират и изправят временна барикада, която да затвори цепнатината. Когато вратата е подсигурена, напускаш Западната порта и следваш назъбения парапет на север към звука от подновена битка.

Обърни на 168.

31.

Тунелът е тесен, но с достатъчна височина, за да ти позволи да влезеш на гърба на кон. Ти водиш, направлявайки нервния кон през криволичещия проход, който е осветен само от сиянието на рояци минни мухи, струпани на тава-на. Постепенно тунелът се спуска към пещера, чиито под е покрит с локви от млечна течност, която бълбука от цепнатини в камъните.

Конят ти повдига глава, подушва хладния въздух и из-
дава остро цвилене, предупреждавайки те за опасност: в
галечните сенки има нещо чуждоземно.

Обърни на 129.

32.

Светлината ти е събудила и разярила спящия роктопog,
който бързо развива от стената дългите си слезести пи-
нала. Те се стрелват към теб като множество гърчещи се
змии.

Роктопog: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 18

Това същество е имунизирано срещу Мозъчен взриѝ и
Пси-устрем. Заради ограничението в прохода трябва да на-
малиш своето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 точки по време на тази
битка.

Ако спечелиш, мини на 139.

33.

Когато светлината ти оживява, забелязваш предмет,
лежащ на стъпалата. Той е бил изпуснат от едно от влечу-
гите, докато е предприемало бързото си бягство. Пред-
ставява парче метал с шестоъгълна форма, украсено ре-
лефно с цифрен дизайн. (Ако източникът ти на светлина е
бил Факла, не забравяй да я изтриеш от Дневника.)

Ако вече си виждал и изследвал някой от тези шестоъг-
ълни жетони по-рано в приключението си, мини на 161.

Ако никога досега не си изследвал такъв жетон, може да
разгледаш този на 283.

Или може да го оставиш недокоснат и да се спуснеш по
стълбите на 130.

34.

Гулок дава на всеки от вас ключ за стая и ви предлага по
чаша ловка на сметката на кръмата.



Роктоподът развива своите дълги, слизести пипала.

С благодарност приемате и пресушавате стоплящия ликьор на една глътка.

Забелязваш, че в далечния край на масата седи мъж с гвамата си млади синове. Изглежда, че играят хазарт с група фермери от равнината, седящи срещу тях, макар да не виждаш да се разиграват пари.

Ако искаш да се преместиш и седнеш до тях, иди на 339.

Ако искаш да заговориш Гюок, направи го на 268.

Ако искаш да поръчаш някаква храна, продължи на 88.

35.

Използвайки усъвършенстваното си Кай умение, ти се съсредоточаваш върху далечна кула, една от няколкото подсилващи градската стена. Тази очертава границата между Северния и Западния квартал, а както зрението ти е усилено, подозренията ти се потвърждават. На върха на кулата се намира твоят другар Банедон. Олеква ти да разбереш, че той все още е жив и решаваш да си проправиш път към кулата без повече забавяне.

Обърни на 131.

36.

Твоеото Кай умение те предупреждава за нападението и ти се противопоставяш с отнемаща гръха скорост. В един кратък момент ти изваждаш оръжието си и замахваш към нападателя ти, отрязвайки ръката му при лакътя. Ръка и кама падат на масата, а войникът се строполява с писъци на пода.

Шокиран от това, което е видял, спътникът му изритва пейката си и се отдалечава от масата. Пияната тълпа обаче го подстрекава да отвърне и подигравките им го подтикват към действие. Изважда острието от ножницата си и се хвърля напред в атака.

Пиян наемник: БОЙНО УМЕНИЕ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Ако искаш да избегнеш битката, мини на 328.

Ако останеш и спечелиш боя, обърни на 170.

37.

Отшелникът те връща обратно до клисурата и те отвежда до място, където огромна оголена скала виси над заплетеност от храсти и зеленина. Скрит зад това листо обгръщане е вход към пещера. Поточе с прясна вода се процежда от устата на пещерата и звукът от постоянно капене отеква в далечните дълбини.

– Следвай правия път през пещерата. Не се отклонявай от него. Скоро ще излезеш при хълмовете и ще видиш Тахоу пред себе си. На добър път.

И с това пожелание за довиждане отшелникът се отдалечава с куцане, нетърпелив да се върне в колибата си и да погълне прясната храна, която му даде.

Обърни на 282.

38.

Стълбата бързо набира инерция, докато се люлееш напред-назад в мрака. Ако искаш да се приземиш безопасно на тесния ръб, скокът ти трябва да е перфектен.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване или Майсторство в преследването, добави 3 към посоченото число. (Ако владееш и двете Магнакай дисциплини, може да добавиш само 3 към него.)

Ако сборът ти е 0–4, мини на 317.

Ако е 5 или повече, обърни на 138.

39.

Използвайки прикритието, осигурено от тълпите, се измъкваш през ограденото място около къщата на Сената и влизаш в лабиринт от проходи, които изчезват в квартал, познат като Енорията на крадците. Бягството обаче не е останало напълно незабелязано.

От кула на Анариум капитанът на сенатската стража е гледал бягството ти през телескопа си и е пратил група от най-добрите си хора да те проследят.

Издад ъгъла на тъмна алея чуваш звука от пиян смях да се носи от очукана врата на бирена изба. Обръщаш се, но внезапното тропане от ботуши проехтява в прохода и те кара да си промениш мнението. Бързо се спускаш по стълбите и се приютяваш в тази скромна таверна.

Обърни на 212.

40.

Постепенно високите неузрели полета с пшеница започват да оредяват, докато земята върви по наклон към бреговете на река Чургас. Дълъг чакълест плаж граничи с източния бряг, а от другата страна, на четвърт километър, виждаш хълмистите полета без дървета на Словия, разтягащи се безкрайно към хоризонта. Следваш тази мъгъла река нагоре по течението, докато не зърваш село в далечината.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване и си достигнал ниво Архиепископ или по-високо, обърни на 199.

Ако искаш да разгледаш селото по-отблизо, мини на 103.

Ако избереш да го избегнеш, трябва да напуснеш речния бряг и да яздиш обратно към пшеничните полета на 111.

41.

Докато очите ти привикват към странния синьо-зелен сумрак, забелязваш нещо необичайно да лежи на брега на стотина метра от теб. Приближаваш внимателно и откриваш, че това е въжето, което спускаше люлката. Самата тя сега се намира на дъното на езерото, но част от въжето е паднало на брега. Разглеждаш го и забелязваш, че е прорязано с нещо остро.

Шокът от това откритие кара сърцето ти да забие бързо и да напрегнеш мозъка си с разсъждения кой би могъл да извърши такъв обмислен саботаж.

Сещаш се за само един, който би могъл да стои за това безмилостно деяние.

Обърни на 298.

42.

Използвайки своето Каи майсторство, имитираш тахоуски диалект и се опитваш да убедиш командира, че си живял през по-голямата част от живота си в града. Той те поглежда с подозрение, но преди да успее да ти зададе някакъв въпрос, с който да те разобличи, Банедон ти се притичва на помощ.

– Ние сме ученици на магьосника Чибан – казва той набързо. – Той живее при къщата на Гилдията на улица „Пиявица“, в Северния квартал. Ще гарантира за нас.

Командирът присвижда очи.

– Ха! – изсумтява. – Пуснете ги да влязат. Нуждаем се от всеки човек. Кръвта им е толкова добра, колкото всяка, която ще се пролее в защитата на този град.

Обърни на 113.

43.

Той е шестоъгълен по форма и направен от тънък, кремав метал, който е гравиран с числото 6 (запиши си това число в Дневника – може да ти бъде от ползва по-нататък в приключението).

Металът започва да се нагорещява и скоро може да го огнеш с пръсти. Внезапно той пламва, принуждавайки те да го захвърлиш настрана, преди да изгори ръката ти. Пламтящият жетон пада в езерото и експлодира в облак от бял, прахообразен пушек.

Ехото от експлозията се понася над водата, а ти се обръщаш и напускаш, преди шумът да е привлякъл още таласъмски обитатели.

Обърни на 175.

44.

Храбро се биеш с конниците войници, но след всеки, когото убиеш, се появяват още двама от къщата на стражата. Накрая си съкрушен от очевидното им превъзходство и когато те отслабват, те изпращат в безсъзнание, след което биваш смачкан от копитата на конете им.

Твоят живот и приключение приключват тук.

45.

Пътеката те отвежда до покрайнините на малко речно село. Изглежда изоставено, сякаш жителите са го напуснали набързо, без да вземат нищо със себе си. В далечината прозорец се блъска продължително и ти усещаш хлад от предчувствие, докато яздиш по празната павирана улица. Стигаш речния пристан и внезапно чуваш нови звуци, които те карат да спреш коня си на място. Това са грубите гласове на гиакски войници.

Обърни на 120.

46.

Предпазливостта ти е на място. Веднага щом вратата се отваря със скърцане, стрела от огнена енергия профучава над главата ти и експлодира със страховито пропукване в стъпалата зад теб. Тя е изстреляна от цев от блестящ кристал, поддържан на раменете на две влечуги, коленичили напред в коридора. Дългите им челюсти пагат отворени от шокираща изненада, когато виждат как се изправяш на крака и се затичваш към тях с оръжие готово за удар.

Крокариси: БОЙНО УМЕНИЕ 12, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 38

Тези създания са имунизирани срещу Мозъчен взрив (но не и Пси-устрем). Заради бързината на атаката ти игнорирай всички изгубени от теб точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ през първите два бойни рунда.

Ако спечелиш боя, премини на 241.



Две влечуги са коленичили в коридора отпред.

47.

През годините влагата, просмукваща се в затвора, си е оказала влиянието върху желязната врата с решетки. Използвайки своето Каи майсторство, ти може да атакуваш заключващия механизъм, като стартираш вибрация, която да унищожи корозиралия му ограничител, преградата, държаща вратата затворена.

Използването на психичното ти умение струва 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, но те освобождава от килията за по-малко от минута.

Обърни на 185.

48.

Алена стрела се спуска от сферата и набира скорост към главата ти. Ти контрираш атаката, но стрелата променя курса си, причинявайки загубата ти на равновесие. Обгаряща болка обзема ръката ти, когато тя рикошира в рамото ти и експлодира някъде в улицата отзад: губиш 5 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Обърни на 128.

49.

Банедон ти помага да се измъкнеш, като прави заклинание за левитация върху пияните войници. Те пицят от ужас, когато внезапно са вдигнати във въздуха, понесени напред, за да се блъснат в почернелите от сажки наклонени покривни греди. Наблюдаващата тълпа го намира за невероятно забавно и вие успявате да избягате от стаята към улицата, докато всички се заливат от смях.

Обърни на 146.

50.

Отговорът ти е верен и Кхмар първи те поздравява за демонстрацията на бързо мислене, когато ти връща изгубения залог.

Заради показаната от теб ефективна интелигентност, фермерите от равнината вече не искат да продължат със залагането. Събират това, което им е останало, и ти пожелават лека нощ. Кхмар и синовете му правят същото, оставяйки теб и Банегон сами.

Ако искаш да говориш със собственика на таверната, мини на 268.

Ако искаш да поръчаш храна, обърни на 88.

Ако решиш да поставиш края на геня и да отидеш да се наспиш, направи го на 156.

51.

Ръбестите стени на каменната зала се събират на мястото, където отворът на тунела изчезва стръмно в солидната черна скала. Влизаш в тунела, стараейки се да контролираш спускането, докато се хлъзгаш към слаба, блещукаща светлина, маркираща края на шахтата. На половината път дочуваш тътен, като звук от далечно земетресение. След това се появява пукнатина в тавана и потоп от прах и чакъл започва да се спуска наолу, задушавайки и заслепявайки те, докато задръства гърлото и очите ти.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, обърни на 118.

Ако не притежаваш това умение, мини на 291.

52.

Когато часът на обедата приближава, изравнената жълтеникаво-кафява пръст на главния път започва да се издига бавно към къща с плосък покрив близо до хоризонта.

Вън, на входа, има трикрака стойка, издигаща се над огън, излизащ от тор на гхорки. Очукана тенекиена тенджерка, пълна със супа, виси от разклонението на стойката, а група работници от ферма са се наредили на опашка, чакайки мътната течност да заври. Миризмата от огъня е ужасна, а той трябва да се раздухва постоянно, за да не изгасне. Близо до къщата има мръсна пътека, която се разклонява от главния път и изчезва на запад.

Пътепоказател, чието дърво е напукано и усукано, сочи към пътеката. На него се чете:

ТАХОУ – 95 КИЛОМЕТРА

Ако имаш Магнакай дисциплината Съзледвачество, обърни на 96.

Ако искаш да тръгнеш по пътеката, мини на 187.

Ако искаш да разпиташ работниците във фермата, направи го на 252.

Ако искаш да продължиш по главния път, отгърни на 318.

53.

Въжето потръпва и ти инстинктивно grabваш рба на люлката, когато тя се тласва силно на една страна. Кокалчетата ти побеляват и студена пот окъпва челото ти. Люлката се олюлява и криви лудо, след което пропукване еква в мрака отгоре, когато въжето се къса и ти политаш с главата надолу в бездната.

Обърни на 141.

54.

Дежурният старшина представя арогантно случая ти, но главният магистрат Гуиниан не е впечатлен от обвиненията му срещу теб.

– Не знаеш ли кого си довел в този съд? – пита той.

Сержантът поглежда озадачено и тънка струйка пот избива на почервенялото му лице, докато самоувереността му започва да рухва. След дълго неловко мълчание той отговаря:

– Ъъ... не, господине.

– Това е Самотния вълк, последният Кай господар на Сомерлунд. Не си ли чувал за този човек?

– Да, господине – отговаря с пресипнал глас, едва успяващ да повярва какво чува.

– Заповяavam неговите принадлежности да му бъдат върнати незабавно и всички обвинения срещу него да бъдат оттеглени.

Ударен е звънец, за да сигнализира края на изслушването и съдебната зала се опразва. Освободен си от клетката и въведен в личните покои на главния магистрат, където ти връщат всички Оръжия, Предмети от Раницата и Специални предмети (отбележи това в Дневника).

Обърни на 76.

55.

Уличката става по-тясна и мрачна, докато се изкачва към Източната порта. Наголу по хълма крачи патрул от въоръжени стражи, водени от офицер с посребрена броня. В момента, в който те вижда, нарежда на хората да опънат лъковете си.

– Предай се или умри! – извиква той, докато осемнадесет лъка се насочват към сърцето ти.

Ако искаш да се предагеш на патрула, мини на 192.

Ако искаш да се обърнеш и да побегнеш, обърни на 211.

56.

Черните плочи са покрити с тънък слой чакъл, който скърца с всяка твоя стъпка.

Ако имаш Магнакай дисциплината Невидимост и си достигнал Каи ранга Княз, обърни на 144.

Ако нямаш това умение или все още не си достигнал това ниво на тренировка, мини на 349.

57.

Когато звуците от бързи гиакски стъпки намаляват, твоеето основно Шесто чувство на Каи те предупреждава, че той е разпознал кой си. Когато настигне частта си и им разкаже какво се е случило тук, те със сигурност ще се завърнат всички.

Мъдро решаваш да напуснеш – качваш се на коня си и тръгваш по пътеката, извеждаща от речното село.

Обърни на 63.

58.

Зад стола на президента стои солиден мраморен плинт с бронзов фар на върха – анарийският символ на закона и реда. Президентът премества ръката си върху тапицираната странична облегалка на стола си и натиска бутон. Всички очи са върху фара. Следва проблясък от възпламеняване и струя зелен пламък профучава към куполовидния таван.



– Сенатът гласува да ти помогне, Самотен вълк – казва сенатор Зиларис. – Ела, ще те ескортираме до Площада на драконите и ще направим подготовка за отварянето на Котела.

Събранието е разпуснато и държавните карети са извикани, за да откарат теб и сенаторите до Котела на Тахоу. Делиш вагон с президента, сенатор Зиларис и сенатор Чил, който е нетърпелив да се извини заради противопоставянето си на вота на мнозинството.

– Вярвам, че ще ми простиш, Самотен вълк – казва той внимателно. – Просто предложих онова, което смятах, че е най-добро за страната ми, но сега осъзнавам, че съм грешал.

Кимаш добродушно с надеждата, че той ще престане да се умиква. Той се усмихва и се обръща към президента:

– Сър, усещам, че трябва да се реванширам за погрешните си действия в Сената. Ако Самотния вълк ще влезе

В Котела тази вечер, несъмнено е наше задължение да се погрижим той да е подходящо екипиран. Предлагам да посетим един от складовете ми, където той ще бъде свободен да вземе каквото пожелае.

Президентът се съгласява и колата е пренасочена към склад близо до Площада на драконите. Сенатор Чил има много търговски дейности в града, той снабдява армията с повечето от оръжията и броните. Складът му е пълен със запаси и ти си подканен да вземеш каквото ти е нужно.

От обширното хранилище селектираш следното:

- * Въже
- * Къс меч
- * Одеяло
- * Боздуган
- * Лък
- * Манерка с вода
- * 6 стрели
- * Колчан
- * Широко меч
- * Фенер (самозапалващ се)
- * Кама

Ако искаш да задържиш някои от тези предмети, не забравяй да ги запишеш в Дневника.

Обърни на 124.

59.

Тръгваш нагоре по стъпалата, но първият етаж вече е погълнат от пламъци. Внезапен порив на вятъра удря като с камшик огъня надолу по стълбището, изгаряйки лицето и туниката ти (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ) и принуждавайки те да се върнеш обратно на улицата. Нямайки как да помогнеш на хванатите в този ад, ти напускаш тъжен къщата и се забързваш към Западната порта.

Обърни на 179.

60.

– Да влезеш в Котела? – казва скептично стражът. – Ти си или луд, или ни вземаш за глупаци.

Опитваш се да обясниш, но пазачите се ядосват и отказват да слушат.

– Слезте веднага от конете! – извикват те. – И двамата сте задържани!

Ако искаш да ги послушаш, мина на 312.

Ако искаш да се опиташ да избягаш от ограждението, обърни на 72.

61.

Направил си по-малко от гузина крачки, когато ужасна болка пронизва съзнанието ти. Въртящ се мъглив облак обгръща тялото ти и те хваща в парализиращото си стискане. Освен ако не владееш Магнакай дисциплината Пси-преграда и не си достигнал минимум ранга Покровител, губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.



Скърцайки със зъби заради ужасяващата болка, с усилие обръщаш лице към нападателя си, докато той тича към теб, за да те повали.

Обърни на 301.

62.

Алеята е тъмна и тясна, но основното ти Кай умение за проследяване ти позволява да проследиш джебчията, докато той бързо се измъква. Изведнъж усеща, че го преследваш и се мушва във Входа на огромна триетажна сграда.

Ако искаш да го последваш в сградата, мини на 217.

Ако избереш да прекратиш преследването, може да се върнеш при Ручейния двор и да продължиш по пътя си на 334.

63.

Пътеката се спуска към плитка долина, минава над гървен мост през бавен поток и се изкачва нагоре към хребета на хълма. Минавайки над билото, стигате до разклонение, където пътеката се присъединява към главния път. Варосана каменна маркировка сочи наляво. Нагласът ѝ гласи:

ТАХОУ – 90 КИЛОМЕТРА

Гладен си и трябва да изядеш Хранене или ще изгубиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

За да продължите пътуването си към Тахоу, иди на 145.

64.

Вълни от болка преминават през тялото ти и усещаш главата си как сякаш е стискана от невидимо менземе. Надаваш вик, когато психическата атака се усилва, парализирайки тялото ти и откривайки тайните на ума ти: губиш 5 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Мъжът ти заповядва да разкриеш истинската причина, поради която си тук – безпомощен си да устоиш на искането му.

Обърни на 305.

65.

– Е, това е най-интересното – отговаря саркастично командирът. – Може би ще ми разкажеш как е било транспортирано тук от предишното си място в Западния квартал?

С едно движение на ръката дава сигнал на хората си на парапета.

Би било самоубийствено да опиташ бягство от тази убийствена гунка – неохотно вдигаш ръце в знак на предаване.

Обърни на 312.

66.

Когато и последният от враговете ти пада от смъртоносните ти удари, отрязваш въжето на коня ти и скачаш върху седлото му. Банедон галопира покрай теб, робата му се вее зад него като чифт сини криле. Инстинктивно забиваш пети и пришпорваш животното си след него, избягвайки от бойното поле, тъй като на хоризонта се появяват още от вълчите ездачи.

Обърни на 293.

67.

Съществува разтяга челюстите си и ти се взираш с ужас в подобната на пещера изпълнена със зъби уста. Отчаяно се оглеждаш за начин да се измъкнеш от това чудовище, преди да се стрелне и да те погълне наведнъж.

Ако имаш Огнено семе, обърни на 16.

Ако имаш Психичен пръстен, мини на 214.

Ако не притежаваш никой от тези Специални предмети, продължи на 277.

68.

Изчакваш наемниците да допушат лулата си и влизаш вътре, преди да се осмелиш да приближиш казармите. Движиш се като сянка покрай стената, докато не откриваш врата, която е отключена и неохранявана. Тя води до кухнята, където успяваш да се скриеш в шкаф за съхранение.

Оттам подслушваш разговорите на готвачите, докато приготвят вечерята. Обсъждат основно приближаващите вражески армии и минава повече от час, преди да споменат Банедон.

– Поне сега не трябва да го храним – казва един. – Отве-
гоха го в Съда на магистратите на Улицата на бесилките.
След това ще е свършено с него, не мисля, че ще получи
порция някога отново!

Сърцето ти потъва, когато чуваш това. Изкачваш се до
прозорец и тръгваш обратно към пътя до източната стена.

Ако искаш да минеш по същия маршрут по пътя, обърни
на 278.

Ако решиш да продължиш да следваш улицата, водеща
на изток, мини на 284.

69.

Използвайки подобрените си Каи умения, се съсредото-
чаваш върху далечния облак от прах. Той става все по-го-
лям и ясен, докато телескопичното ти зрение увеличава
образа. Виждаш патрул на анарийската кавалерия да язди
към вас, воден от някой, облечен в пурпурно наметало. Пре-
брояваш двадесет копия, всяко от които носещо малък
флаг, бродиран с герба на Тахоу.



Ако искаш да поемете в тяхната посока, за да се срещ-
нете с войниците, мини на 193.

Ако избереш да ги избегнете, като се скриете зад сто-
ящите камъни, обърни на 78.

70.

Веднага щом строителят се навежда напред, за да по-
стави дъската, ти пускаш Стрелата си. За съжаление,
войникът, който държи преградата, я вижда и се помръдва,
за да я пресрещне.

Тя се заби́ва безобидно в покрития с кожа пара́ван и мостът е довършен след два удара с чука на механика.

– Шааг драккарим! – крещят драккаримските щурмоваци, докато пробиват дупка в Западната порта.

Ако искаш да помогнеш при защитата на Западната порта, мини на 220.

Ако решиш да останеш на бойната кула, обърни на 249.

71.

Бавно таласъмните започват да се отдръпват, докато очертанията им не се сливат със сенките в далечната част на езерото. Един от тях е бил клечал над входа на кухнята, чакайки при първа възможност да се хвърли върху теб, но виждайки разпръсването на себеподобните си, той решава да не стои повече. Като скача от горното стъпало, странно изглеждащ жетон пада от джоба на дрипавия му жакет. Той се опитва да си го вземе, но ти пристъпваш напред и нанасяш удар, който отрязва сивата му жилеста ръка и проклетото същество се отдалечава, съскайки таласъмски псувни.

Ако искаш да разгледаш жетона, мини на 43.

Ако предпочиташ да го оставиш и да побързаш да се махнеш от кухнята, в случай че таласъмните решат да се върнат, направи го на 175.

72.

Ботушите ти удрят ребрата на коня и той отговаря със спускане напред, разбутвайки гневните стражи. Дръпваш силно юздите и го насочваш към отворената порта, през която пазачите влязоха в ограждението, но стрела от арбалет се заби́ва във врата му и той изцилва и се препъва. Прозвучава алармена камбана и бесни вико́ве проехтяват в ушите ти, докато се премияташ от умиращия ти жребец. Изведнъж в рамото ти експлодира болка – уцелен си от стрела. Посочи число от Таблицата (в този случай 0=10) и прибави 2 към него.

Сборът отговаря на точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които губиш заради раната.

Безполезно е да продължаваш с опита си за бягство – хванат си като риба в бъчва. С болка вдигаш ръце в знак на предаване.

Обърни на 312.

73.

Решението ти да оставиш половината от екипировката си се оказва фатална грешка. Теглото, което свали, не е достатъчно, за да ти помогне да се изкачиш на повърхността, преди спазми да засегнат горящите ти бели гробове. Нямайки как да се противопоставиш на ориса си, започваш да потъваш бавно към дъното на езерото, завличан надолу от твоята Раница и водата, която вече пълни доробовете ти.

Твоят живот и приключение свършват тук.

74.

Предпазвайки очите си от слънцето, Банедон оглежда хоризонта. След няколко минути поклаща глава.

– Никакви пътеки или главни пътища, нито пък следи от населени места. За по-добър изглед трябва да се качим на по-високо място, но тъй като наблизко няма дървета или хълмове, ще се наложи да импровизирам.

След тези думи прошенва руните на заклинание на Братството. Бавно се надига от седлото, докато не започва да се носи във въздуха на повече от двадесет метра над главата ти. Тогава, като претърсва с очи заобикалящата ви околност, започва да се спуска бавно, докато ефектът на левитационното заклинание започва да отслабва.

– На хоризонта има река – казва той, мушкайки обратно краката си в стремената. – Това сигурно е Чургас. Вдясно, на около пет километра оттук, има малко селце на речния бряг.

Ако искаш да яздите към реката, мини на 40.

Ако искаш да промените курса надясно и да яздите към селото, обърни на 111.

Ако избереш да обърнете и да се върнете обратно при разклонението, направи го на 222.

75.

Това е голяма сграда от полиран червен камък с малки, инкрустирани с диаманти прозорци. Минаваш под арката ѝ и се изкачваш по облицованите стъпала, водещи до входната врата. Почукваш два пъти по извитото желязно чукало, очаквайки портата да се отвори бавно със скърцане. Минути по-късно тя се отваря навътре, за да разкрие двама мъже, стоящи на входа ѝ. Единият е сивокосият Чибан с аристократичната си фигура, а за твое огромно изумление другият е твоят гругар Банедон.

– Самотен вълк! – казва младият магьосник, гласът му е изпълнен с изненада и възхита. – Свободен си, но как?

– Мога да те попитам същото, Банедон – отговаряш с усмивка.

– Чух за ареста на някогашния ми ученик и взех мерки за освобождаването му. Тъкмо обсъждахме как да постигнем и твоята свобода, но изглежда, че тези планове вече не са необходими – обяснява възрастният Чибан, докато затваря внимателно масивната дъбова врата. Той обръща благия си поглед към теб и казва:

– За мен е чест да те срещна, Каи лорге. Банедон ми разказа за мисията ти. Имам познания за това, което търсиш, и ще ти помогна с всичко, което мога, за да си го възвърнеш.

Майсторът магьосник ви подканва да го последвате до кабинета му. Стаята е изпълнена с масивни гървени стойки, запълнени с книги и документи, а в средата ѝ има огромна кръгла маса, покрита напълно с инструментите на магическите му проучвания. Той разчиства място сред безпорядъка и ви прави знак да седнете.



На Входа стои аристократичната фигура на сивокосия Чибан, както и другарят ти Банедон.

– И двамата трябва да сте изгладнели след пътуването ви дотук. Хайде, хапнете и се насладете!

За няколко секунди блещукащ басейн от светлина изпълва пространството, след което избледнява, оставяйки разкошно ядене от печена на скара пъстърва, печени картофи, хек и пенливо анарийско вино.

Ако си изгубил някакви точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ по време на приключението досега, може да възстановиш 3 точки след консумирането на тези вкусни ястия.

Обърни на 269.

76.

– Старейшините маги ме предупредиха за идването ти, Самотен вълк – казва Гуиниан. – Те знаеха за назначаването ми в градското правосъдие, когато заживях тук преди две години. Моят дом, Залите на обучението във Варета, беше унищожен от пожар, причинен от агентите на Мрачните властелини. Като теб, и аз съм единствен оцелял, последният от ордена ми. Старейшините ме помолиха да ти осигуря цялата защита, на която съм способен, и да ти помогна в мисията ти за Камъка на знанието на Тахоу.

Води те до маса, повърхността на която е гравирана с огромна карта на града. Със стъклен жезъл посочва местоположението на Котела на Тахоу: намира се на Площада на драконите в Западния квартал на града.

– Котелът е кухня с формата на фуния, която има кръгова шахта в основата си. Шахтата се спуска към руините на античния град Заарикс, петстотин метра под Тахоу. Легенда разказва, че Камъкът на знанието бил хвърлен в Котела, за да се попречи на Черния заххан на Васагония да го плякоса по време на Великата кхордиамаска война. Шахтата била затворена и останала запечатана повече от 360 години.

Питаеш Гуиниан дали може да уреди освобождаването на спътника ти.

– Вече е направено – отговаря. – Пуснах Банедон под попечителството на някогашния му ментор магьосника Чибан, преди три часа. Сега двамата са в дома му на улица „Пиявица„. В относителна безопасност е, но ти не трябва повече да забавяш мисията си, като отиваш там. На зазоряване врагът ще бъде при градските порти и битката за Тахоу ще започне. В момента има само един човек, който може да помогне, понеже е единственият, който може да ти гарантира достъп до шахтата на Котела, която се спуска към Заарикс. Този човек е президент Толтуда на Анари. Ела, ще ти уредя аудиенция незабавно.

Обърни на 105.

77.

Долавяш, че тези същества имат способността да комуникират телепатично, макар че това е едно от по-малко развитите им умения. Техният лидер изглежда е женски – тя е по-висока и по-светла на цвят от останалите. Поемаш риска да я повикаш телепатично и тя отговаря, обръщайки лицето си към теб. Когато другарите ѝ виждат какво е привлякло вниманието им, те изпищават от страх и се спускат надолу по стълбите, носейки яйцето със себе си, което люлееха защитно в ципестите си ръце. Но тя остава и ти проговаря със съзнанието си:

– Не си като другите човешки същества, които влязоха в нашите владения. Какво търсиш? Не те ли е грижа какво се случи с другите ти себеподобни, които нарушиха границите ни?

Влечугото посочва към далечния край на залата, където група таласъми са се струпали в сенките. Кожата ти настръхва, когато осъзнаваш, че те някога са били хора като теб.

– Търся Камъка на знанието – отговаряш смело. – Аз съм Кай господарят Самотния вълк и търся мъдростта на Никсатор, за да победа многобройните врагове и спася народа си от унищожение.

Суровият ѝ поглед омеква, когато гордите ти думи изпълват съзнанието ѝ. Усещаш тъга в нея, но тя отговаря с радостни думи:

– Мисията ти ще бъде изпълнена, както се случи с твоя предшественик преди много векове. Дълго време чакахме появянето ти, Скарн, и ние ще изпълним дълга си към Онзи, който ни даде живот.

Без видим знак тя те подканва да я последваш, а ти се подчиняваш без колебание.

Обърни на 200.

78.

Има само една група от изправени камъни, която предлага достатъчно прикритие за теб, Банедон и конете ви и те са разположени много близо до главния път, покрай който трябва да премине кавалерията.

Чакате напрегнато, докато грохотът от копитата им се усилива стремително. Тогава изведнъж конят ти се нагига на задните си крака, уплашен от змия, плъзнала се покрай предния му крак.

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните, обърни на 167.

Ако не притежаваш това умение, мини на 290.

79.

Злото острие издава пукащ звук, когато го изваждаш от колана ти. Проблясък на страх в очите на захрана ти подсказва, че той е разпознал оръжието, което държиш, и знае, че има силата да пробие енергийния му щит.

Ако искаш да хвърлиш кама по него, обърни на 239.

Ако искаш да влезеш в близка битка с него, мини на 10.

80.

Гостилницата е пълна с войници. Те седят на пейки, пригърпани до дълги дълбови маси, или са се излегнали около огън на дърва, пръщящ в широка каменна камина.

Появяването ви предизвиква прекъсване на шумните им разговори, за да ви огледат от горе до долу. Но любопитството им скоро е задоволено и те се връщат към своето пируване и хвалби.



– Насам, господа – прави жест собственикът и ви повежда през тълпата към маса в ъгъла на помещение с висок таван. Банедон му подава сребърен лун и веселият червенобузест мъж се отдалечава с патешка походка, за да ви донесе храна и бира. Войниците са облечени с различни униформи, много от които ти разпознаваш като тунки на наемници от Сторнлендс. Двама от тези войници на съгбата делят масата с вас. Те разговарят тихо и хвърлят нервни погледи към друга група, седяща близо до огъня.

Ако искаш да говориш с двамата войници, мини на 292.

Ако решиш да не казваш нищо, докато чакаш храната си, обърни на 102.

81.

Въпреки умората ти, реакциите ти са светкавични. Възстановяваш хватката си веднага и вдигаш крак, за да се стабилизираш срещу грапавата повърхност. Тогава, щом стълбата престава да се извижда като ядосана змия, ти продължаваш спускането си.

Обърни на 173.

82.

Влязъл си в битка със смъртоносен хищник от анарийската равнина. Заради бързината на атаката му не можеш да избегнеш боя.

Анарийска небесна змия: БОЙНО УМЕНИЕ 23, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 28

Създанието е имунизирано от Мозъчен взрив и Пси-устрем. Удвои всички изгубени точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ заради отровните му зъби и нокти. Освен ако не владееш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, намали своето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 точки по време на битката.

Ако победиш и боят трае четири или по-малко рундове, обърни на 247.

Ако боят влезе в петия рунд, не продължавай, а отиди веднага на 151.

83.

„Свали долу оръжието си, тъй като имам достатъчно сила да взривя невидимите ти съставни части!„

Влечугото вдига ципестата си ръка и от мрака на гyzина арки се появяват тръби от блестящ кристал, всяка една заредена с пулса на унищожителна енергия, която е насочена към теб.

„Каж ми какво те доведе тук, за да не се изчерпа търпението ми!„, настоява тя.

Неохотно прибираш оръжието и се подчиняваш на заповедта ѝ.

Обърни на 256.

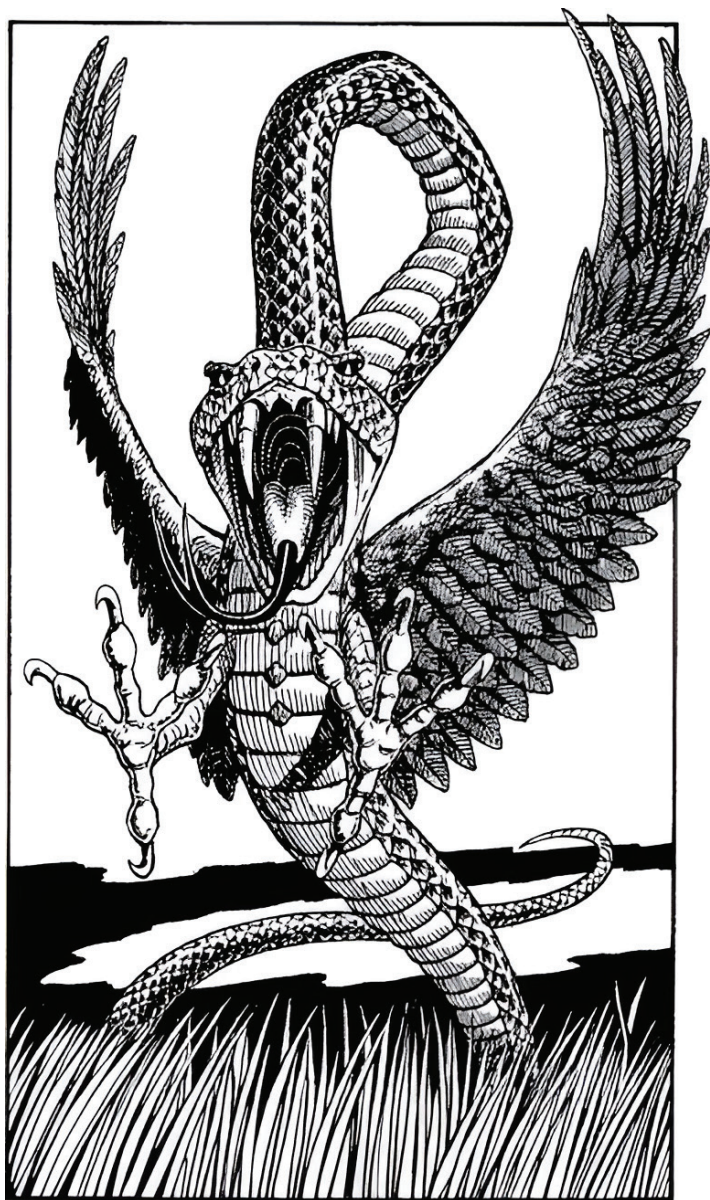
84.

Фокусираш се върху стража и изстрелваш пулс психическа енергия към мозъка му. Той няма защита срещу такава атака и цялото му тяло започва незабавно да трепери. Четири секунди по-късно припада в безсъзнание.

Обърни на 165.

85.

Изваждаш ръчно оръжие тъкмо навреме, за да парираш атаката на сержанта.



В битка си със смъртоносен хищник от анарийската равнина – анарийската небесна змия.

Острието му проблясва встрани и той проклана бързината ти, когато с приклякване избягваш обратния му удар. С ръмжене издърпва коня си встрани и нарежда на шестима от хората си да те нарежат на парчета.

Анарийски рейнджъри: БОЙНО УМЕНИЕ 32, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 38

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните, прибави 2 към своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на този бой.

Ако спечелиш, обърни на 176.

86.

Взираш се, без да мигаш в злите му тъмни очи. Изведнъж той се стрелва напред, извита кама проблясва в ръката му. Острото ѝ като бръснач острие се е стрелнало към гърлото ти, но ти отбиваш атаката в миг с безжалостен замах, който отрязва ръката от рамото му. Ръка и кама падат на масата и войникът пада, крещейки, на пода. Другарят му рита назад пейката си и отстъпва, докато тършува за меча си.

С пиян вик той развъртява тежкото острие над главата си и се спуска напред в атака.

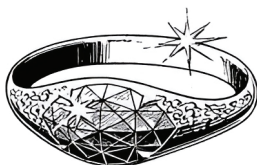
Пиян наемник: БОЙНО УМЕНИЕ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Ако искаш да избегнеш битката, мини на 328.

Ако останеш и спечелиш боя, обърни на 170.

87.

Накрая ужасното същество се предава на смъртта и колабира в краката ти. Прибираш оръжието си и коленичиш над разчлененото му тяло, привлечен от гледката на пръстен върху пръст на гясната му ръка.



Той проблясва невероятно, сякаш е само на няколко минути, а тъмножълтият камък, поставен в сребристия метал, сияе със страшна светлина.

Ако искаш да запазиш този Психичен пръстен, запиши го в дневника като Специален предмет, който може да държиш в джоба.

Обърни на 11.

88.

Сервиращо момиче ви въвежда в съседно помещение, където гимът от открит огън на гървени възлища се издига спираловидно до покрива, изпълвайки въздуха с пикантният си аромат. Настаняват се на кръгла дълбока маса и момичето ви донася две чинии, пълни с изпечено на скара гхоркско месо и печен пащърнак. Две халби с ейл служат за прокарване на храната от пиршеството, които Банедон, във великодушно настроение, плаща с дванадесет сребърни луна.



Заситил глада си и възвърнал силата си (може да възстановиш всички точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, изгубени в това приключение досега), пожелавай на Банедон лека нощ и се оттегляш в стаята си.

Обърни на 156.

89.

Приземяваш се тежко сред скалите и отломките, разцепвайки си лошо двете колене и брадичката, преди да спреш да се търкаляш в основата на стената на кулата (губиш 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ).

Ако си оцелял след скока, влизаш в кулата на 131.

90.

Изтичваш от стълбището с цялата бързина, на която си способен, и се движиш по коридор, водещ към фасадата на Анариум.

В далечината успяваш да видиш антре, изпълнено с хора и двама войници, въоръжени с алебарди, стоящи на стража с гръб към теб. Вляво от теб има прозорец и ти поглеждаш през него, за да видиш файтон, паркиран близо до страната на сградата.

Ако искаш да се измъкнеш през прозореца, обърни на 149.

Ако искаш да се измъкнеш през коридора, мини на 121.

91.

Няма време да избереш коя част от екипировката да запазиш и коя да изхвърлиш.

Преброй числото на Предметите в Раницата и ако цифрата е нечетна, изтрий последния.

Раздели списъка на две и маркирай последователно всеки предмет с „Е„ и „Т„. Сега вземи монета и я хвърли във въздуха. Ако се падне ези, изтрий всички от списъка, маркирани с „Е„. Ако се падне тура, изтрий всички от списъка, маркирани с „Т„.

След като направиш необходимите промени в Дневника, посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, прибави 4 към числото.

Ако сборът ти е 0–4, обърни на 73.

Ако е 5 или повече, мини на 246.

92.

Влизате в прохода един до друг, галопирайки със своите бели анарийски жребци по затрупания с боклуци път, извиращ се през изоставеното селище. Докато преминавате покрай наблюдателницата, смразяващ вой се надига от сенките зад колибите.

Тогава, като демони от кошмар, множество ръмжащи гуаки се появяват ненадейно от скривалищата си, яхнали огромни вълчища. Те се спускат към вас и от двете страни, крещейки и размахвайки копията си в смрачаващото се небе.

Посочи число от Таблицата.

Ако числото е 0–4, обърни на 293.

Ако е 5–9, мини на 257.

93.

Когато масивното тяло на задрагон се разбива безжизнено на пода на залата, ти се обръщаш и побягваш към вратата, където концентрираш всичките си Кай умения да освободиш заседналата ключалка.

Интензивната концентрация те кара да изкървиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, преди търпението ти да се отплати.

Обърни на 326.

94.

Алеята е мрачна и тясна. Черпиш от всичките си Кай умения, за да се справиш с мастилената чернота пред теб, но не успяваш да засечеш движение сред порутените къщи.

Ако имаш Огнена сфера от Калте, Факла и Кутия с прахан или Фенер, обърни на 194.

Ако не притежаваш никои от тези предмети или не желаеш да ги използваш, мини на 311.

95.

– Нарежете го на парчета! – извиква сержантът, посочвайки те с брагвата си.

Войниците пускат опънатите си тетиви и две стрели със сини пера изфистяват към гърдите ти.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, прибави 2 към него. Ако си изпълнил Кръга на Соларис, добави 3.

Ако сборът ти сега е 0–3, мини на 125.

Ако е 4–8, обърни на 309.

Ако е 9 или повече, продължи на 238.

96.

Веднага усещаш, че пътепоказателят сочи в грешната посока. Тахоу се намира на север, а той сочи към река Чургас на запад.

Ако искаш да игнорираш пътепоказателя и продължиш по главния път, обърни на 318.

Ако искаш да разпиташ работниците във фермата, мини на 252.

97.

Събуден си от вонята на разлагане. Сивокожо същество, клечащо на бедрата си, се взира наголу към теб със зловещи, нечовешки очи. Лиги се стичат от разкъсаните му устни и ръждясалият меч, който държи в изкривената си човекоподобна ръка, е вдигнат с цел да те убие.

Заарикски таласъм: БОЙНО УМЕНИЕ 19, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 27

Заради изненадващата му атака не може да използваш Лъка си. Освен ако не владееш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, извади 3 точки от своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката.



*Заарикският таласъм се взира надолу към теб със злове-
щи, нечовешки очи.*

Ако използваш Сомерсверг в този бой, може да удвоиш загубените точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на това немъртво създание.

Ако спечелиш битката, мини на 338.

98.

– Стой там! – еква гласът на водача на наемниците. – Имаме да уреждаме сметки.

Той отмества наметалото си настрана, за да покаже своя меч в ножницата, и прави знак на двамата от хората си да отидат при вратата, за да ти препречат пътя за бягство. Протестите на собственика на салона не са удостоени с внимание и водачът изважда меча си, след което нарежда на хората си да атакуват.

Делгенийски наемници: БОЙНО УМЕНИЕ 26, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 34

Ако искаш да се измъкнеш от битката след един рунд, мини на 223.

Ако останеш и спечелиш боя, обърни на 174.

99.

Драккаримските шурмоваци се гвижат наведени за продълговатите си щитовете, чакайки шанса си да атакуват портата. Ти изваждаш Стрела и се прицелваш в презградата на строителя.

Ще имаш само една секунда, в която да стреляш, когато той пристъпи напред, за да постави последната дъска на мястото си.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с Лък, прибави 3 към числото.

Ако сборът ти сега е 0–6, мини на 70.

Ако е 7 или повече, обърни на 198.

100.

Тахоу, древна крепост, побираща огромен град, е страшна и удивителна гледка на лунната светлина. Внушителните стени и кули от червен камък и сива скала приемат омекоотяващия блясък на кадифе, а градът често е наричан „Кадифената крепост“. Заг кулите и високата презградна стена виждаш хиляда заострени кули и минарета, групирани на гъсто като гървета в гора. Слаби светлини блещукат в безброй прозорци и двери, допринасяйки за величието на могъщата столица.

Близо до Южната порта на града главният път е заобиколен от сигнални огньовете, осветяващи онези, които доближават къщата на пазачите. Подвижен мост се простира над ров с черна вода и докато яздите по него, камбана извънвява под арката над подвижната вертикална решетка.

– Двама цивилни ездаци на Южната порта – извиква военен глас.

– Вдигнете страничния вход – извиква друг.

Следва грънчане на вериги и търкане на камъни. Гледаш подвижната решетка, очаквайки да се вдигне, но тя не помръдва. Вместо това, тесен портал се отваря в основата на стената и въоръжени стражи излизат от сенките. Той ви прави знак да влезете и ти следваш Банегон по каменен коридор, водещ към сигурно ограждение. Поглеждаш нагоре, за да зърнеш лицата на дузина войници, взиращи се надолу във вас иззад парпет, обкръжаващ високите стени. Всички те са стиснали заредени арбалети, с които следят движенията ви. Тогава малка врата се отваря със скърцане и още двама стражи се появяват, въоръжени с копия с широки остриета.

– Кои сте вие? – настоява един от тях с груб тон. – Защо искате да влезете в Тахоу?

Ако имаш Покана и желаеш да я покажеш, мини на 321.

Ако искаш да кажеш на стражите, че сте дошли, за да предложите услугите си в защитата на града, иди на 196.

Ако искаш да кажеш, че възнамерявате да влезете в Котела на Тахоу, направи го на 60.

101.

Пулсирания от психическа енергия изскачат от скъпоценния камък, заливайки те на вълни, които те оставят да се тресеш без гръх. Твоята Пси-преграда предпазва нервната ти система, но ти не си в състояние да ги спреш да проникнат дълбоко в съзнанието ти.

Мъжът ти нарежда да разкриеш истинската причина, поради която си тук. Той постоянно увеличава силата на своя мозъчен скъпоценен камък, докато повече не можеш да се противопоставяш.

Обърни на 305.

102.

Четирима мускулести наемници, всички носещи туники от смарагдово зелена кожа, върху които е изрисуван гербът на Делден – глава на бухал, се надигат от местата си край огъня и се взират студено във вашата посока.

Те посочват към войниците на масата ви, проклинат шумно, след което преминават с наперена стъпка през пълната зала, блъскайки встрани всеки, който им се изпречи на пътя. Двамата войници плуват в пот и се споглеждат със страх.

– Предателски боклуци! – фучи главният наемник, грабвайки и двамата за яките и изправяйки ги на крака. – Хиляда луна изчезнаха от щатната каса на полка в нощта, когато вие двамата трябваше да я охранявате. Никои от вас двамата няма достатъчно смелост да открадне сам, така че кой беше, а?

Войниците са изплашени до смърт. Нямаат идея кой е откраднал парите, но знаят, че водачът им ще ги пребие до смърт, докато не му кажат това, което иска да знае. В отчаянието си един от тях посочва с треперещ пръст към теб и Банедон.

– Те бяха... те го направиха, ме!

Ако искаш да отречеш това фалшиво обвинение, мине на 127.

Ако искаш да избегнеш конфронтация, като напуснеш къщата за хранене, обърни на 98.

Ако искаш да извадиш оръжие, в случай че наемниците ви нападат внезапно, направи го на 308.

103.

Пътят до селото е пуст, изглежда сякаш жителите му просто са изоставили всичко и са напуснали внезапно. Отворен прозорец се блъска непрестанно заради полъха, а ръждясал знак, висящ на вериги от носеща греда на хранилище, скърца като гладна котка – това са единствените звуци, които чуваш, докато напредваш предпазливо по тесния калдъръмен пристан. Когато стигаш ъгъла на склада, спираш внезапно коня си. Чул си грубите гласове на воини гуаки.

Обърни на 120.

104.

Когато излизаш от кухнята, нещо тежко пада на гърба ти и те свлича на колене. Дълги остри пръсти, твърди като стомана, се затягат около гърлото ти и звукът на скърцащи зъби изпълва ушите ти. Ти се извърташ и претъркулваш, надявайки се да развалиш хватката на създаването, но тя е неестествено здрава.

Таласъм: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 29

Намали своето БОЙНО УМЕНИЕ с 3 точки по време на боя, освен ако не владееш Магнакай умението Майсторство в преследването или Предсказване. Ако използваш Сомерсверд в тази битка, може да удвоиш изгубените точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на съществото.

Ако спечелиш в три или по-малко рундове, мини на 228.

Ако победиш и боят трае повече от три рунда, обърни на 322.

105.

Гуиниан праща куриер до Анариум, къщата на Сената, където членове на управляващия съвет са се събрали извънредно, повикани от самия президент. В рамките на час пратеникът се завръща с навит пергамент, носещ президентски печат.

– Съгласил се е да чуе молбата ти, Самотен вълк – казва Гуиниан, докато очите му сканират официалния отговор.

Тази новина повдига малко падналия ти дух, но мъдрецът изглежда малко разочарован.

– Надявах се на лична среща с президента – казва той.
– Но на фона на моментната криза предполагам, че това е най-доброто, което може да очакваме. Трябва да се явиш пред Сената тази вечер и да изложиш причините, поради които желаеш да влезеш в Котела на Тахоу. Те ще обсъдят молбата ти и ще гласуват. Решението им ще бъде окончателно.

Подава ти свитъка и урежда да бъдеш закаран с личния му файтон до Анариум. Докато се качваш на него и потъваш в плюшената тапицирана седалка, си вземаш говижда – с Гуиниан мъдреца.

– Нека боговете те закрият – казва. – И нека живееш, за да изпълниш съдбата си.

Обърни на 300.

106.

Семето експлодира с проблясък и осветява стълбището със своя жив жълт пламък. На половината на стълбището забелязваш предмет, който е изпуснат от едно от влечугите, докато са предприемали бързото бягство. Това е шестоъгълно парче метал, украсено с нумерологичен дизайн.

Ако си виждал и проучвал някой от тези шестоъгълни жетони в предишен етап на приключението, мини на 161.

Ако никога не си изучавал такъв жетон в предишен етап на приключението, обърни на 283.

Или може просто да го оставиш недокоснат и да се спуснеш надолу по стълбището на 130.

107.

Бълбукащ писък проехтява от алеята – твоята Стрела е намерила целта си. Секунди по-късно гиакът се появява клатушкащ се, ръцете му се мятат диво, докато се опитва да сграбчи гръжката, потънала дълбоко в средата на гърба му. В отчаянието си изважда кама от своя ботуш и опитва да я хвърли по теб, но вълна от болка поглъща създанието в този момент и злото острие се изплъзва от хватката му. С една последна ругатня то изгубва съзнание и се свлича безжизнено на земята.

Ако искаш да претърсиш телата на покосените гиаки, мини на 172.

Ако искаш да си тръгнеш и последваш пътеката, извеждаща от селото, обърни на 63.

108.

Каруцата лети по покритата с чакъл улица към кула, една от многото подсилили градската стена. На върха ѝ стои твоят спътник Банедон. Казваш на капитана да спре, за да говориш със стария си приятел, но той отказва дори да намали.

– Трябва да достигна Северната порта без забавяне! – изкрещява и удря с камшик конете, за да увеличи скоростта им.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, обърни на 272.

Ако искаш да скочиш от каруцата, докато преминава покрай кулата, мини на 230.

Ако избереш да останеш на каруцата и да отидеш при Северната порта с капитана, направи го на 340.

109.

– И двамата сме ученици на Чибан магьосника – казва Банедон, опитвайки се бързо да успокои ситуацията. – Живее в къщата на Гилдията в Северния квартал. Той ще гарантира за нас.

– Дръж си езика зад зъбите! – сопва се командирът на твоя разтревожен спътник. – Искам приятелят ти да каже нещо за този град – града, за който е готов да даде живота си.

Приближава се по-близо и се взира легено в теб.

– В кой квартал на Тахоу може да бъде открит Котелът?

Знаеш, че градът е разделен на четири района, всеки носещ името на посока от компаса, но не можеш да си спомниш в кой точно се намира Котелът.

Ако избереш да отговориш „Северния квартал,,, иди на 26.

Ако избереш да отговориш „Южния квартал,,, мини на 65.

Ако решиш да отговориш „Западния квартал,,, отгърни на 255.

Ако желаеш да отговориш „Източния квартал,,, продължи на 178.

Ако решиш изобщо да не отговаряш, направи го на 333.

110.

Тясната оживена улица се спуска към лабиринт от разбити улици и влажни пасажи, които въвеждат и отвеждат трафика от и към Северния район. Воден от своите основни Каи умения, вървиш по мръсните алеи, докато най-накрая не достигаш улица „Пиявица,, и къщата на Чибан магьосника.

Обърни на 75.

111.

Преминаването през пшеничните полета е бавно и трудно. Отводнителни канапки, изкопани на пръв поглед произволно, пресичат равнината. Копитата на коня ти потъват, карайки го да се препъва и пада. Хвърлен си дъга пъти и при втория случай разцепваш лошо главата си на назъбена скала – губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

По-късно случайно попадате на коларски път, пресичащ равнината от ляво надясно.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване и си достигнал поне ранга Архиепископ, обърни на 262.

Ако искаш да следваш пътеката наляво, мине на 45.

Ако искаш да следваш пътеката надясно, отиди на 63.

112.

Последното нещо, което виждаш, е огромната каменна тонка, докато пада към теб.

Трагично губиш живота си тук, при обсадата над Тахоу.

113.

Стражът отваря с бутане оградението и ви прави знак да тръгвате. Свободни сте да влезете в града, но коните ви са конфискувани. Вие протестирате и настоявате да ви ги върнат, но безполезно.

– Заповед на Сената – казва командирът безцеремонно.
– Указ в извънредно положение. Всички коне, принадлежащи на цивилното население, трябва да бъдат предадени на грижата на конюшните на гарнизона, докато извънредното положение не бъде прекратено.

Неохотно позволявате на стражите да вземат жребците ви и докато ги отвеждат, командирът ви подава по парче тънък пергамент, подпечатан с гата и номер.

– Разписка – обяснява той, но тонът му вече е далеч по-приятелски.

Прибираш своята Разписка (отбележи я като Специален предмет в Дневника – заради размера ѝ няма нужда да изтриваш друг Специален предмет, ако вече носиш максималната квота) и тъкмо се каните да тръгвате, когато той се провиква:

– Явете се при защитната крепост веднага на зазоряване. Ще бъдете разпределени на бойните си позиции, когато врагът атакува.

Обърни на 242.

114.

С решителни загребвания излизаш на повърхността на черната вода, кашляйки и задъхвайки се за въздух. Първоначално невероятната студенина зашеметява сетивата ти, но сега тя ги съживява и те подтиква да плуваш към далечен бряг, блещукащ слабо в сумрака.

Целият в болка и скован до костите, излизаш от езерото и се строполяваш върху плоските гъбести скали, обграждащи брега.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, обърни на 298.

Ако не притежаваш това умение, мини на 41.

115.

Рег е на бащата да задава гатанка, но първо трябва да решиш какъв да е залогът. Може да избереш дали да заложиш един Специален предмет, или три Предмета от Раницата. Ако се провалиш във вярното отговаряне на загадката, ще загубиш предмета (или предметите). Ако отговориш правилно, ще имаш възможността да избереш два от запаса с ценности на бащата. В своя Дневник маркирай предмета или предметите, които желаеш да заложиш.

Настъпва мълчание, когато зачакваш търпеливо гатанката. Бащата, чието име е Кхмар, изважда камата си от ножницата и я поставя върху масата. След това поставя ръката си върху рамото на най-големия си син и казва:

– Тази кама сега е наполовина толкова стара, колкото беше синът ми Лоен, когато тя беше нова. Лоен сега е на петнадесет. На колко е камата?

Ако мислиш, че може да отговориш на загадката, премини на съответния епизод.

Ако не можеш да отговориш, обърни на 204.

116.

Влечугите виждат проблясък светлина, отразен в огледалото, и стрелят с оръжието си към пролуката във вратата.

Само бързината на рефлексите ти те спасява от смърт, когато стрела от енергия експлодира с проглушителен звук, окъпвайки те с искри и парчета от камъни. Избърсвайки песъчинките от очите си, ти се възползваш от шанса си да нападнеш влечугите. Когато изскачаш от тъмната гупка във вратата, гълзите им челюсти падат от шокираща изненада.

Крокариси: БОЙНО УМЕНИЕ 12, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 38

Тези същества са имунизирани срещу Мозъчен взрив (но не и срещу Пси-устрем). Благодарение на изненадващата ти атака игнорирай точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които ще изгубиш по време на първите два бойни рунда.

Ако спечелиш битката, мини на 241.

117.

Пазачът получава смъртоносна рана в сърцето. Той изпшква, мечът се изплъзва от пръстите му, когато се строполява безжизнено на пода.

Обърни на 177.

118.

Твоята Магнакай дисциплина ти позволява да филтрираш въздуха от огромния облак прах, без да вдишаш от вредните песъчинки. Облакът съдържа спори от гъба, която е смъртоносна за хората, но твоеето Каи умение те предпазва от тези опасни, микроскопични клетки.

Обърни на 233.

119.

Яростното острие пронизва кожата ти, но ти се гърпваш инстинктивно, предпазвайки се от далеч по-сериозно нараняване: губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Пролятата кръв прави наемниците извънредно самоуверени.

Те напредват около масата, проклинайки и надсмивайки ти се със своите ножове.

Пияни наемници: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Ако искаш да избегнеш боя, мини на 49.

Ако останеш и спечелиш битката, обърни на 170.

120.

Тихо се плъзгаш от седлото и надничаш зад ъгъла. В средата на улицата група гиаки скаути разглеждат предмети, които са плякосали от селото. Две от злите същества товарят придобитото върху гърба на краан, огромно чернокрило създание, докато останалите тъпчат своите нечестно спечелени неща в джобове и вързопи. Това, което не могат да вземат, го оставят сред мръсотията и отломките на сградите, които са обрали.

– Ока гер! – извиква офицерът им, размахвайки заплашително дълъг черен меч с назъбено острие. – Акамаза ек!

Алчните му войници неохотно се подчиняват на заповедта му, но няколко удара с тъпото на острието му бързо променят мнението им. Мърморейки и ръмжейки, те се разбягват в странична алея, появявайки се след няколко минути яхнали огромни сиби вълци.

– Рекенара клуз! – изръмжава офицерът и глутницата ездачи напуска селото, насочвайки се на север по брега на река Чургас.

Краанът и двамата му ездачи политат във въздуха, но звярът е толкова претоварен, че не може да се издигне над покривите. Удря като обезумял кожените си крила, носейки се хаотично само на няколко метра над земята. Гиаките го пришпорват с ритници и удари, но без резултат.

Изведнъж той се наклонява напред и гиаките се катурват презглава върху паважа само на няколко метра от мястото, на което се намирате.



Двама гиаки скаути товарят плячката си върху гърба на краан.

– Орзагака! – изкрещават те, когато зърват двамата ви с Банедон да се криете зад ъгъла.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, обърни на 12.

Ако желаеш да атакуваш гнаките с ръчно оръжие, преди да имат възможността да се изправят, мини на 285.

Ако избереш да избегнеш битката, като се качиш обратно на коня си и галопираш по пътеката, извеждаща от селото, направи го на 63.

121.

Звукът от тичащите ти крака се губи сред този на движението в препълнената зала и стражите не чуват как спринтираш към гърбовете им. Всичко, което виждат, е зелено петно, докато минаваш приведен под кръстосаните им алебарди и изчезваш в гъмжащата тъпла.

Обърни на 39.

122.

Боязливо приближаваш сянката, докато не успяваш да различиш отвратителните ѝ черти. Това е таласъм, pogodben на онези, които срещна в пещерата, но това създание прилича още по-малко на човек. Издутият му череп стои накриво върху изсъхналото му тяло, а по дългия черен език, висящ от съдраната му уста, се стичат капки лепкава черна отрова, ставаща на мехури, като вряща киселина, когато пада на земята. То вдига изтощена ръка и конус от мъгла се завърта към гърдите ти.

Ако владееш Магнакай дисциплината Пси-презрага, обърни на 203.

Ако не притежаваш това умение, мини на 191.



123.

Неравна мръсна пътека извежда от колибата към хълмовете над нея. Този път е рискован, особено върху гърба на кон и по здрач. Само бързият ти ум и Кай уменията спасяват теб и коня ти от падане в стръмните дерета около каменистата пътека.

Накрая стигате до разклонение, където пътят среща по-широко шосе, водещо на север и на юг. Пътепоказател лежи разбит на земята, но ти инстинктивно знаеш, че северният маршрут води към Тахоу. Посочваш пътя и Банедон го потвърждава с махване. Когато завивате на главния път, изведнъж усещаш, че ви наблюдават.

Точици от червен огън проблясват в мрака, а звукът от гладни, дишащи тежко вълчища стига до теб по нощния въздух. Преди да успееш да извикаш предупреждение, писклив крясък разсича нощта – това е смразяващият боен вик на гуаките. Нападат ви.

Обърни на 244.

124.

В допълнение към твоите провизии сенатор Чил ти осигурява вдигачка, въжета и люлка, с които да те спуснат в шахтата, водеща до Заарикс. При пристигането на Площада на драконите той ревизира монтирането на тези жизненоважни компоненти, докато двамата със сенатор Зиларис стоите и се взирайте със страхопочитание в самия Котел.



На сиянието на стотици фенери той изглежда като огромна и стръмна мивка, която е запушена с каменна тапа.

Ключът към тази тапа е пръчка от корлиний, която до тази вечер е била пазена заключена в подземията на Анариум. Сега се намира в ръцете на президента. Сенатор Чил сигнализира, че работата му е приключила и президентът вкарва кристалната пръчка в тапата от дребен камък.

Първоначално не се случва нищо. След това усещаш вибрация под краката си. Пръщящи езици от блед син огън пламват по краищата на тапата и съскането на измъкващия се въздух чути тривековния печат от мръсотия, гържащ тапата на място. Лостове и въжета са вкарани в действие и бавно огромният блок бива повдигнат, а шахтата към Заарикс открита.

Обърни на 205.

125.

Смъртоносните стрели пронизват сърцето и стомаха ти. Обзема те болка като яростен пожар, но скоро следва смразяваща вкочаненост, измиваща те като вълна успокояващ мехлем. Бориш се да останеш на крака, но мракът нахлува от всички страни: това е студената презръзка на смъртта.

Твоят живот и приключение свършват тук.

126.

Командващият офицер на конния ескорт тръгва напред, за да ви срещне. Той носи сребърна анарийска броня и шлем с пера с герба на Тахоу.

– Привет, капитане! – казва Банедон, виждайки символа с форма на корона, показващ ранга му.

Мъжът присвища очи и ви оглежда с подозрение. Тъкмо се кани да посегне към меча си, когато от водещата кола извиква жена.

– Банедон! Банедон! Това ти ли си?

Спътникът ти разпознава жената и отвърща на помахването ѝ.



– Лорта! В името на звездите, не съм очаквал да те срещна тук – казва той с изненадан тон.

Капитанът отпуска гарда си и дава знак на каруците да продължат, разтревожен свитата му да не се забави на главния път.

– Може да се присъедините към нас или да отложите срещата си, докато стигнем Навасари – казва той рязко и яхва коня си, без да чака отговор.

– Лорта е съпругата на Чибан, известен тахоуски маг. Той беше мой ментор, когато живях и учех в града – казва Банедон.

Ако искаш Банедон да говори с жената, мини на 209.

Ако настояваш двамата да продължат пътуването си без забавяне, обърни на 274.

127.

– Лъжат – казваш, гласът ти е спокоен, но същевременно убедителен. – Никога не сме виждали тези мъже преди.

– Пристигнахме едва вчера в града – казва Банедон. – Не знаем нищо за липсващото ви злато.

Водачът на наемниците нагменно захвърля треперещите мъже настрани и посяга към меча си.

– Ние също тъкмо пристигаме. Среброто ни беше откраднато по пътя насам.

Той отстъпва крачка назад и изважда острието си.

– Дръжте ги, момчета! – изкрещява и повежда атаката.

Делгенийски наемници: БОЙНО УМЕНИЕ 26, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 34

Ако искаш да избягаш от битката след един боен рунг, мини на 223.

Ако останеш и спечелиш боя, отиди на 174.

128.

Закханът злорадства заради болката ти и се придвижва напред, за да използва предимството си. Ти стискаш зъби и вдигаш меча си, за да се защитиш от нападението му.

Знаеш, че войските му водят отчаяна битка при Западната порта, както и че трябва да го победиш, иначе градът ще бъде изгубен.

Закхан Кимах: БОЙНО УМЕНИЕ 39, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 46

Той е имунизиран срещу Пси-устрем.

Ако спечелиш битката, обърни на 350.

129.

В дълбините на тунела лъщяща форма бавно се прокрадва пред погледа ти. Груби плочки, като ризница, покриват косматите му гърди и очи без клепачи и с отвесни зеници се взират студено иззад ръбестото му лице. Нисък, остър тътен излиза от зъбатата му уста, докато забързва крачката и се приготвя за нападение.

Пещерен лийкхон: БОЙНО УМЕНИЕ 27, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 38

Това създание е имунизирано срещу Мозъчен взрив (но не и Пси-устрем). Освен ако не владееш Магнакай дисциплината Власт над животните, намали своето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 точки по време на тази битка.

Ако спечелиш, мини на 169.



Лъщящата форма на пещерния лийкхон се прокрадва през погледа ти.

130.

Слизаш предпазливо по стълбището, очаквайки неочакваното, гържиш оръжието си, в случай че влечугите опитат изненадваща атака. Сиянието на светлината измива черните каменни стъпала под теб и ти замръзваш на място, когато забелязваш неумело заложен капан. Внимателно прескачаш примката и продължаваш към вратата в края на стълбището. Тя е незаклучена и госта откряхната.

Ако имаш Огледало, мини на 237.

Ако искаш да бутнеш вратата и да продължиш, обърни на 324.

Ако искаш да бутнеш вратата и приклеknеш към пода, в случай че влечугите са ти приготвили засада, направи го на 46.

131.

Желязната врата към кулата е отключена и ти влизаш безпроблемно. На върха на стръмното каменно стълбище откриваш подвижна стълба до отвор в тавана. Бързо я изкачваш и излизаш на покрива.

– В името на боговете! – възкликва Банедон, когато се появяваш. – Молитвите ми са чути. Ти си жив, Самотен Вълк. Ти си жив!

Сълзи от радост изпълват очите му, докато приветства топло завръщането ти.

Той и менторът му Чибан наблюдавали обсадата от тази удобна позиция през последните три дни. От нея контролирали движението на малкото запаси, разпределени на северните и западните градски стени, използвайки ги да попълват пролуки, където вражеските атаки отслабвали защитите. Банедон разказва как се е развила обсадата – как два пъти врагът е проникнал в града и е бил отблъснат от решителните защитници. Нападения по въздух са погналили града, но противниците претърпели големи загуби от летящи краани и сега са прекалено отслабени, за да смаят да използват малкото им останали.

Анариумът е бил унищожен в първите няколко часа от обсадата и много сенатори изгубили живота си, включително сенатор Чил и президентът Толтуда.

След това те пита за мисията ти, радостен да чуе, че си успял.

– Боговете ти се усмихват, Самотен вълк. Докато ти си жив, има надежда за всички ни.

Обърни на 258.

132.

– Няма да те оставя да спиш в конюшните, стари приятелю! – казва Банедон, докато разтваря кесията си.

Той подава на собственика на таверната двадесет и четири прясно изсечени луна, а в замяна Гюк дава на всеки от вас ключ за стая и ви предлага по чаша ловка за негова сметка. Приемате с благодарност и пресушавате ликьора на екс.

Забелязваш, че мъж и двамата му млади синове седят в далечния край на масата ви. Изглежда залагат с група фермери от равнината, седнали срещу тях, макар че не виждаш да се разиграват пари.

Ако искаш да се преместиш на масата, за да седнеш до тях, мини на 339.

Ако искаш да заговориш Гюк, обърни на 268.

Ако искаш да поръчаш нещо за ядене, премини на 88.

133.

Твоеето Каи умение те предупреждава за капан, който е заложен точно пред теб.

Повърхността на едно от стъпалата е тънка и крие плитка кутия с криви шипове. Ако беше стъпил, кракът ти щеше да пробие покритието и да се набучи върху куките, което щеше да те възпрепятства и да те нарани тежко.

Внимателно прескачаш стъпалото, преди да продължиш надолу.

Изведнъж биваш окъпан в бяла светлина, излизаща от гупките на каменния таван, и внезапно виждаш гъното на стълбището на двадесет метра пред теб. Там има врата, която е доста откряната.

Ако имаш Огледало, мини на 237.

Ако искаш да бутнеш вратата и да продължиш, обърни на 324.

Ако искаш да бутнеш вратата и приклекнеш към пода, в случай че влечугите са ти приготвили засада, направи го на 46.

134.

Желязната врата се затваря с трясък и ти оставащ сам, за да размишляваш върху нещастното си пристигане в Тахоу. Килията е тясна и влажна, с петна плесен, обезцветяващи стените от червен камък. Неравният под е обсипан с мръсна слама, а застоялият въздух е тежък, носещ вонята на гниеца храна и канализация. Самотен прозорец е пресечен от бронзови решетки, позеленели с времето, а под него хиляди дракотини са отбелязали преминалите дни на друг посетител, паднал в ръцете на стражите на портата. Тревожно оглеждаш този мръсен затвор, търсейки пролука в защитата му, която би те довела до бягство.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, мини на 202.

Ако имаш Магнакай дисциплината Пси-устрем и си достигнал ранга Архиепископ или по-висок от него, иди на 47.

Ако не притежаваш никое от тези умения, отиди на 227.

135.

Сред хаоса и объркването напускаш избата за ейл през скрита врата в стената на арката. Тя разкрива кален проход, спускащ се към тунел, осветен от напоени в масло факли, закрепени произволно върху покритите с плочки стени. Противна миризма нахлува в ноздрите ти – непогрият воня на подземен канал.

Следваш Согх по тесен ръб, движещ се паралелно с бавнотечащ канал, внимавайки да не се подхлъзнеш на покритите с тиня плочки. След няколко минути той спира, хваща се за една от искрящите факли и натиска ръждясалата ѝ черна скоба. Чува се тътен и част от стените на тунела се разтварят, за да разкрият невероятна гледка.

Обърни на 243.

136.

Егрият сержант grabва пергаментата от ръката ти и го проучва внимателно. Без да вдига главата си, пита как двама нортлендци са се сдобили с лична покана от едно от най-уважаваните семейства в Тахоу. Когато Банедон разказва за срещата си с Лорта и как някога е бил ученик на Чибан, съпруга ѝ, сержантът някак неохотно приема историята ви и връща Поканата.

– Останете на главния път и гледайте да стигнете Тахоу преди залез – казва той, като сигнализира на групата си да ви пусне. – Вражески скаути са забелязани при хълмовете на юг от столицата. Ако не сте зад градските стени преди падането на нощта...

Той прокара бързо своя пръст по протежение на гърлото си.

Благодарите му за съвета и наблюдавайте как заедно с армията си се отдалечават на юг. Прибираш в джоба си Поканата и поглеждаш загрижено Банедон, преди да продължите пътуването си на север.

Обърни на 213.

137.

Бронзов фар, анарийският символ на законността и реда, е прикрепен към плинт от мрамор точно зад стола на президента. Той помръдва пръста си към бутон върху подлакътника на стола и всички очи се обръщат, за да се вперят в маяка.

Следва припламване на светкавица и фучащо бликане на струя червен огън към куполовидния таван.

– Дръжте го! – извиква сенатор Чил. – Дръжте Самотния Вълк!



Президентът е гласувал срещу теб и сега стражите на сената се приближават от всички страни, за да те арестуват. С един скок напускаш мястото си и спринтираш по галерията към празното стълбище. В твое дясно пазач се спуска, за да пресече бягството ти. Той е невъоръжен, но има мрежа, с която се надява да те улови. Хвърля я точно когато се каниш да се спуснеш по стълбите.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, прибави 1 към него. Ако си завършил Кръга на огъня, прибави 2.

Ако сборът ти сега е 3 или по-малко, мине на 182.

Ако е 4 или повече, обърни на 236.

138.

С грацията на пантера ти скачаш от люлеещата се стълба и се приземяваш безопасно в средата на тесния ръб. Напредваш по покрития с чакъл насип от черни камъни, следвайки спускането му през слой виеща се мъгла, която блести със слаба синьо-зелена светлина. Под мъглата има кухня – стените ѝ са белязани с дълбоки вдлъбнатини, сякаш е изкопана в дълбока скала от огромна ноктестата ръка.

Близко до стената лежи нещо, наподобяващо огромна купчина с групи. Но когато ги приближаваш, изведнъж осъзнаваш, че те са повече от обикновени парцали – това са костните останки на човешко тяло.

Ако искаш да проучиш тялото, мини на 186.

Ако искаш да го игнорираш и изследваш кухнята, обърни на 51.

139.

– Лостът, отварящ панела с изхода, е близо до тавана – прошенва Согох, хвърляйки нервни погледи над рамото си.

Той чува стражите, които граскат по стената отзад, опитвайки се да локализируют тухлата, отваряща скрития вход. Пръстите ти откриват лоста и ти го дръпваш. Панелът се плъзга настрана и двамата пристъпвате в празна конюшня. Когато той се затваря обратно, ти го блокираш с парче дърво. За щастие, в конюшните няма пазачи и е лесно да се измъкнете през страничен прозорец, даващ достъп до алея.

– Успех, нортлендецо. Надявам се, че ще откриеш приятеля си. Запомни, че са го заключили в казармите при Източната порта – казва Согох.

Ти му махаш за движение и докато го гледаш как изчезва в сенките, обмисляш най-добрия начин за действие.

Ако решиш да се запътиш към казармите при Източната порта, мини на 23.

Ако решиш да потърсиш помощта на магьосника Чибан, някогашния учител на Банедон, продължи на 221.

140.

Използвайки своето Магнакай умение, концентрираш и фокусираш своето телескопично зрение върху далечния хоризонт. Постепенно гледката се увеличава, докато можеш ясно да видиш, че проблясъкът е широка, бързотечаща река. Основното ти Каи усещане за преследване ти казва, че това е река Чургас.

Ако искаш да продължиш ездата си към река Чургас, обърни на 40. Ако искаш да се върнеш обратно при главния път, мини на 222.

141.

Падаш като камък във въртящата се тъмнина. Отчаяно протягаш ръце, надявайки се да сграбчиш изгатина или ръб, но в празнината няма нищо за улавяне. Смразяващият вятър крещи през лицето ти, а сетивата ти са залети от ужаса на предстоящата ти гибел.

Изведнъж те поглъща леден шок, когато се удриш в повърхността на езеро и се гмуркаш в лишените му от светлина дълбини. Зашеметен от внезапния удар и вцепенен от ледената вода, потъваш няколко метра, преди да успееш да овладееш силата си и да се изтласкаш на повърхността.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка, прибави 4 към него.

Ако сборът ти е 0–3, обърни на 4.

Ако е 4–7, мини на 289.

Ако е 8 или повече, продължи на 114.

142.

Съдът на главния магистрат е мрачна, сива сграда. Лишена от каквато и да е декорация или украса, голите ѝ стени напомнят на тахоусците същинското ѝ предназначение. Това е място, където правосъдието се налага върху нарушителите. Тежките наказания са внушителни: бой с камшици и екзекуции се осъществяват през всеки ден от седмицата. Всички процеси се водят пред магистрата, а решението му е окончателно, понеже в Тахоу няма съдебни заседатели. Главният магистрат има власт над престъпления, които са достатъчно сериозни за смъртно наказание, и сърцето ти потъва, когато разбираш, че той идва да те съди.

Опитваш се да се противопоставиш, но оковите ти пречат да се измъкнеш от въоръжения си ескорт. Те те завличат в заседателната зала и те хвърлят с лицето надолу в желязна клетка, намираща се пред стола на главния магистрат. Ударена е камбана, за да сигнализира за пристигането му, и той влиза в залата, обграден от писарския си антураж.

Камбаната бие още веднъж и писарите казват в един глас:

– Изслушването започна.

Ако някога си посещавал град Варета или колиба на планинския връх Руанон в предишно приключение на Самотния вълк, обърни на 294.

Ако никога не си посещавал тези места, мини на 54.

143.

Усещаш, че някой се крие долу в мазе, намиращо се точно под мястото, на което стоиш. Достъпът до това скривалище е през капак в далечния край на колибата, близо до камината.

Ако искаш да отвориш капака и наредиш на човека да се покаже, обърни на 206.

Ако избереш да игнорираш капака и вместо това претърсиш колибата, мини на 190.

Ако искаш да бутнеш леглото над капака и така да го залостиш, направи го на 225.

144.

Използвайки усъвършенстваното си майсторство, ти напредваш тихо, колона след колона, докато не стигаш на няколко метра от съществата. Главите им напомнят тези на бебета крокодили, но телата и предните им крайници са като на жаби и покрити с твърди, проблясващи люспи. Те бърборят непрестанно и съдейки по поведението и маниера им на говорене, са съзнателни същества.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Предсказване, мини на 77.

Ако не владееш това умение, отиди на 313.

145.

Следобедът преминава бързо, докато яздите по безкрайните километри пасища без дървета.

Не се натъквате на селища или селца и ти прекарваш часове в слушане на обясненията на Банедон за последните събития в Сомерлунд и Ластлендс. Изминаха три години, откакто беше за последно в родната си страна, и си нетърпелив да чуеш всичко, което се е случило оттогава.

Изминал е час след залеза и нощта постиля черното си наметало над вас, когато виждаш премизваща червена светлина на пътя отпред: това е селото Чади. Огромен огън фучи в сърцето на Таверната на Гюлок в Чади, подканвайки изморените от пътя да спрат и да затоплят изтощените си кости. Решавате да пренощувате и веднага щом вкарвате конете си в конюшната, влизате в таверната, за да попитате за цената на стая. Общото помещение в кръчмата е изненадващо тихо. Пълно е със селяни и фермери, но те са мрачна тълпа, предпочиташа да седи в тишина и размишлява над чашите си с ловка, силен словиянски ръжен алкохол, кръстен на града, където е бил дестилиран за първи път.

Гюлок, собственикът на таверната, ви поздравява с нервно кимане на голата си блестяща глава и ви отвежда до маса. В анарийските таверни няма барове и тюзгяхи, вместо това клиентите сядат на дълги банкетни маси и чакат собственика или перонала му да им сервира. Той се усмихва неловко и отговаря на запитването ви за стая:

– Единична стая с легло ще бъде дванадесет луна за всеки.

Ако имаш достатъчно пари да платиш за стая (дванадесет луни се равняват на три златни крони), направи го и премини на 34.

Ако нямаш достатъчно Луни или Златни крони, за да платиш за стая, обърни на 132.

146.

Скоро пристигате в част на града, която Банедон си спомня добре. Граничи с голяма обществена градина, наречена Парка на дъгата, която носи това име заради огромния брой редки и цветни цветя, които растат там.

Паркът сега е лагер на онези, които са отговорили на отчаяния зов за помощ на президента. Оцелелите от градовете Реса и Зила са обединили силите си с обленените в зелено дървари от Дарога, здравите обитатели на хълма в планината Чах, както и речния народ от Чургас. Всички те са сформирали полк, който да подсили гарнизона на Тахоу. Бойните им знамена, осветени от блещукация пламък на стотици лагерни огньове, се развяват над палатките, изпълнили огромния парк.

Срещу Входа се намира сградата на Гилдията на шивачите. Свивате по алея, преминаваща покрай внушителна палата, а след това пресича северния квартал през множество алеи и странични улици и накрая се слива с улица „Пиявица,,“, точно срещу къщата на магьосника Чибан. Тя представява величествена сграда от полиран червен камък, с малки, покрити с гуаманти прозорци, които блещукат като котешки очи на лунна светлина.

Минавате под Входа и във формата на арка и се изкачвате по великолепно стъпала с плочки, водещи до черна дървова врата. Банедон удря с чукалото и търпеливо изчаквате да ви бъде отворено.

Минути по-късно огромната врата се отваря и аристократичната фигура на Чибан изпълва Входа. С остър поглед и сиви коси, той ви приветства едновременно с изненада и наслада.

– Банедон! – възкликва, както когато баща се събира с отдавна изгубен син. – Колко е хубаво да те видя. Но какво те води в Тахоу в тези мрачни часове? Да не си дошъл да предложиш услугите си в защита на обсадения ни град?

– Услугите ми са на твое разположение, мой лорде Чибан – отговаря Банедон, покланявайки се уважително на стария си ментор. – Но също така се връщам в уважавания ти дом, за да потърся помощта ти по повелята на крал Улнар, владетел на Сомерлунг. Може ли да представя спътника си – Самотния вълк.

Чибан обръща благия си поглед към теб и се усмихва многозначително.

– За мен е чест да се запозная с теб, Каи лорде – казва той. – Знам какво търсиш и ще ти помогна с всичко, което мога, за да го намериш.

Подканва ви да влезете, а вратата се затваря зад вас, привидно от само себе си. Следвате Чибан до кабинета му. Мухлясалата стая е пълна с масивни гървени рафтове, изпълнени с книги и документи. В средата ѝ голяма кръгла маса е напълно покрита с инструментите му за магически проучвания. Той разчиства място сред безпорядъка и ви прави знак да седнете.

– И двамата трябва да сте изгладнели след пътуването ви дотук. Хайде, хапнете и се насладете!

За няколко секунди блещукащ басейн от светлина изпълва пространството, след което избледнява, оставяйки разкошно ядене от печена на скара пъстърва, печени картофи, хек и пенливо анарийско вино.

Ако си изгубил някакви точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ по време на приключението досега, може да възстановиш 3 точки след консумирането на тези Вкусни ястия.

Обърни на 269.

147.

Покрит си с кръвта на враговете ти. Вонята е толкова непоносима, че трябва да се измиеш в реката, преди да продължиш. Когато се връщаш в кухнята, за да си вземеш Раницата, забелязваш странно изглеждащ жетон да лежи до един от мъртвите таласъми.

Ако искаш да разгледаш жетона, мини на 43.

Ако избереш да го игнорираш и напуснеш това място, обърни на 175.

148.

Вълчището издъхва, но ноктите му остават забити в седлото. Опитваш се да го посечеш, но конят ти не може повече да носи тежлото му.



Нападнат си от ръмжащата орда гуаки.

С ужасено цвилене краката му поддават и ти си изхвърлен на пропитата с кръв земя. Преди да успееш да се изправиш, вече си нападнат от ръмжащата орда гуаки.

Шест вълчища с ездаци гуаки: БОЙНО УМЕНИЕ 38, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 56

Трябва да се биеш с тези създания като срещу един враг. Заради пагането ти намали своето БОЙНО УМЕНИЕ с 2 точки по време на първите два бойни рунда.

Ако спечелиш битката, мини на 66.

149.

Прозорецът е закован.

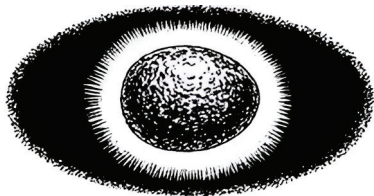
Ако си решен да избягаш по този начин, ще трябва да поемеш риск, като скочиш през дебелите стъкла.

Ако все още искаш да се измъкнеш през прозореца, мини на 266.

Ако вместо това избереш да се измъкнеш по коридора, обърни на 121.

150.

Топло изтръпване минава през тялото ти, когато Камъкът на знанието пада в ръцете ти и когато докосваш кристала, сетивата ти се зареждат с нова енергия, която премахва умората от изпитанието ти и те изпълва с новооткрита мъдрост и сила (възстанови всичките си точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ до първоначалната им стойност).



След това завъртане от цветовете обгръща тялото ти и започваш да чувстваш как падаш напред в гърлото на вихрушката. Залата се разтваря и ти започваш да се издигаш с непрекъснато нарастваща скорост, сякаш падаш нагоре. Море от светлина те кара да затвориш очи, но тя преминава в миг и ти се озоваваш на място, от което се вираш надолу към невероятна и ужасяваща гледка.

Обърни на 2.

151.

Когато небесната змия се издига, за да избегне удара ти, Банедон пристъпва напред и изстрелва светкавична енергия от отворената си ръка. Тя се забива във врата на съществото, почти откъсвайки главата от тялото, и я праща да се върти сред високите посеви. Избърсвайки потта от челото си, ти благодариш на спътника си за най-ефективната ръка на помощ.

Обърни на 247.

152.

Оглушаващо бучене изпълва стълбището, когато стрела от първична енергия полита от жезъла. Виращ се ужасен, докато тя набира скорост към гърдите ти и експлодира цветно – това е последното нещо, което виждаш.

В заседателната зала на старейшините маги в Елзиан златната факла потрепва и умира. Членовете на Всишия съвет отпускат главите си с тъга, понеже знаят, че техният живот и надежди са приключили в Заарикс.

Мисията ти приключи.

153.

Разстоянието между всяко стъпало е приблизително една крачка и ти трябва да изминеш над 400, преди да стигнеш края на стълбището. Мисълта да паднеш в такава огромна дълбина те изпълва с ужас, но копнежът ти да откриеш Камъка на знанието превъзможва този страх.

Спускаш възената стълба обратно в празнотата и започваш спускането си.

Обърни на 231.

154.

Докато коленичиш при капака, основните ти Кай инстинкти за Преследване ти разкриват, че някой се крие в мазето отдолу. Внимателно вдигаш капака и настояваш човекът да се покаже.

Ако решиш да вземеш някой от предметите в колибата, мини на 232.

Ако не взе никой от предметите, обърни на 206.

155.

Претърсваш грехите и раницата на мъртвия джебчия задълбочено и си възвръщаш притежанието. Откриваш също следните предмети, които крадецът е прибрал за себе си:

- Кама
- Достатъчно ядене за 2 Хранения
- 28 луна (равняващи се на 7 златни крони)
- Одежло
- Шишенце със сини хапчета

Ако искаш да задържиш някой от горните предмети, отрази промените в Дневника.

Ако имаш Магнакай дисциплината Изцерение, може да идентифицираш Сините хапчета на 29.

Ако искаш да се върнеш при Ручейния дговор и да продължиш по пътя си, мини на 334.

Ако вместо това искаш да продължиш по алеята, обърни на 278.

156.

Стаята, издигаща се над двора и конюшните, е малка, но изненадващо чиста и удобна. Спиш добре, но си грубо събуден призори от звъна на меден ръчен звънец. Жената на Гюк се разхожда из двора и вдига целия шум, на който е способна.

– Зазоряване, зазоряване! Всички да се събудят, всички да се събудят! – вика тя с глас само малко по-непронизителен от звънеца.

Бързо се измиваш и обличаш, преди да започнеш да събираш екипировката си и да се насочиш към конюшните. Банедон вече е там, станал преди разсъмване, за да приготви конете.

Небето е безоблачно, а въздухът е топъл и неподвижен, докато яздите на излизане от Чаги. Открити пасища се простират пред вас, прекъсвани понякога от ниски, варосани фермерски постройките и селски къшурки. Вече е обяд, когато стигате до множество изправени камъни, обградили главния път до селото Феа. Банедон си спомня за местна легенда, че Черния захан на Васагония веднъж дошъл с намерението за война при беззащитните обитатели на Феа, които нямали армия. Атакуваните хора се обърнали с молитви към богинята Ишир, която била толкова трогната от обета им, че вкаменила злите васагонци по местата им, както били облечени в брони и стиснали оръжията си. Хрумва ти, че феанците много скоро може да се наложи да молят Ишир втори път за помощ.

На километър след селото виждаш облак от прах над главния път.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването и си достигнал ранга Княз, обърни на 69.

Ако не притежаваш това умение или все още не си достигнал този Каи ранг, мини на 240.

157.

Превързваш раните си възможно най-добре, преди да тръгнеш по осеяния с чакъл ръб. Спускаш се през пласт вихреца се мъгла, която блести със слабо синьо-зелено сияние. Под мъглата има кухня – стените ѝ са белязани с дълбоки бразди, сякаш са изкопани в солиден камък от огромна ноктеста ръка.

Близко до стената лежи купчина парцали. Когато ги приближаваш, внезапно осъзнаваш, че скелетните останки от човешко тяло са сред групите.

Ако искаш да разглеждаш тялото, мини на 186.

Ако искаш да го игнорираш и да проучиш помещението, обърни на 51.

158.

Преминването ти покрай Ручейния двор е затруднено от групите военни, които маршируват от и към центъра на града. Повечето от тях са слабоумни селяни, прибързано въоръжени с копие и меч, само наподобяващи стражи от гарнизона на Тахоу. Чакаш в сенчестите портали и ги оставяш да преминат, преди да продължиш към Северния квартал.

Наближаваш края на Ручейния двор, когато мъж, облечен в странна туника, излиза пиян от таверна и залитайки, се блъска в теб.

– Съжалявам! – хлъцва той и продължава по алеята вляво от теб.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване или Майсторство в преследването, обърни на 201.

Ако не притежаваш никое от тези умения, мини на 273.

159.

Фокусираш подобреното си Кай майсторство към пламъците, които са погълнали върха на стълбището.

За няколко секунди те потрепват и умират, позволявайки ти да достигнеш безопасно първия етаж.

Капитанът стои приведен над своя брат, пазейки го с тялото си от пламтящите отломки, валящи надолу от покрива.

Бързо го изправяш на крака и му даваш знак да ти помогне с изнасянето извън къщата на ранения му брат. Когато стигате улицата долу, покривът рухва и целият първи етаж бива погълнат от пламъци.

– Дължим ти живота си – казва благодарно капитанът, докато хората му качват брат му в отворена каруца. – Трябва да се върна при подчинените ми при Северната порта, ще се присъединиш ли към мен? За мен ще бъде чест да се бия рамо до рамо с теб.

Ако искаш да отидеш с капитана при Северната порта, обърни на 108.

Ако избереш да отклониш предложението му, продължи по улицата към Западната порта на 179.

160.

Сетивата ти изтръпват от предчувствието за опасност – сигурен си, че наблюдателницата и колибите крият враг, чакащ в засада. Казваш на Банедон опасенията си и той поглежда напред, пронизителните му очи се свиват, но проходът е тъмен от падащия мрак и той не може да засече нищо необичайно в селището, освен че изглежда изоставено.

– Ако избегнем прохода, ще трябва да направим голямо отклонение и да се върнем на главния път, на място дълбоко в хълмовете – казва той, оглеждайки сенчестите планини. – Дори да не се изгубим, ще бъдем късметлии, ако достигнем Тахоу преди свечеряване.

Ако искаш да избегнете селището и направите голямото отклонение, мини на 335.

Ако решиш да галопирате през прохода въпреки риска от засада, обърни на 92.

161.

С опита от това, което се случи, когато за последен път докосна тези странни жетони, избягваш да докоснеш този. Това обаче не те спира да разглеждаш сложния му дизайн. Този жетон е гравиран с математическо уравнение и ти пресмяташ, че отговорът му е 320 (отбележи това число в Дневника под другото, което вече записа – може да ти потрябва по-нататък в приключението).

Обърни на 130.

162.

Още веднъж се изправяш лице в лице със сержанта. Той проклина и те удря по бузата с гръжката на меча си, зашеметявайки те и оставяйки те да кървиш: губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Завлечен си обратно в клетката си и четирима въоръжени стражи са поставени пред вратата със заповедта да стрелят и да те убият, ако направиш нов опит за бягство.

Обърни на 227.

163.

Извади от Дневника колкото Златни крони (или Луни) желаеш да дадеш на бедните селяни.

Ако им дадеш 3 Златни крони (12 Луни) или повече, мине на 28.

Ако им дадеш по-малко от 3 Златни крони, обърни на 235.

164.

Веднага разпознаваш Согх, крадеца, който ти помогна да се измъкнеш от кулата на Южната порта.

– Здравей, нортлендецо – казва той, широка усмивка се разпростира по мишето му лице. – Значи пак се срещаме. Какво те е подтикнало да посетиш зимника за ейл на Лилавата кесия?

Преди да успееш да отговориш, вратата се отваря с трясък и вътре се втурват шест тежко въоръжени стражи от къщата на Сената. Мислейки, че избата е атакувана, нещо, което се случва често в Лавамата кесия, съмнителните посетители оставят питиетата си и избягват през отворената врата, за да избегнат арест. Согх grabва ръкава ти и посочва към сенчест свог.

– Време е да си ходим – изсъсква. – Последвай ме.

Обърни на 135.

165.

Согх поглежда към пазачите, след което и към теб със страхопочитание.

– Как го направи това? – пита скептично.

– Няма време за обяснения – отговаряш, докато излизате изпод стълбите и се насочвате към стражите в безсъзнание.

Обърни на 177.

166.

Когато се приближаваш по-близо, може да различиш страховитите черти на сянката. Това е таласъм, подобен на онези, с които се сблъска при езерото, но това създание изглежда по-малко човешко. Издутият му череп е изкривен на една страна върху слабото му тяло, а от езика му се стича лепкава черна отрова. То вдига остатъците от ръката си и изстрелва вихрушка от мъгла към гърдите ти, но психичната ти защита разсейва този зъл облак. Съществуването налага вой на безсилие. Маниакално се хвърля към гърлото ти със стиснато в юмрук корозирало метално острие.

Пси-таласъм: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Благодарение на твоеото майсторство в психичните дисциплини добава 2 към своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на битката.

Ако използваш Сомерсверг в този бой, може да удвоиш изгубените от съществото точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако спечелиш битката, мини на 87.

167.

Бързите ти реакции в комбинация с твоето Кай умение те спасяват от това да бъдеш засечен от приближаващата кавалерия. Използвайки своето умение, ти успокояваш тревожния си кон, докато едновременно с това пропъждаш голямата, но безобидна саванска змия, намотала се около предния му крак. Минути по-късно кавалерията преминава, без някой да заподозре присъствието ти.

Обърни на 213.

168.

Отворена кола, тежлена от отбор белязани от битки коне, прелита по улицата, граничаща с градската стена. Заг кочияша стои прав капитан от стражата на къщата на Сената. Гъстата му черна коса се вее зад него като крилете на орел, докато той отчаяно вика подкрепления за Северната порта.

Ако искаш да откликнеш на молбата му и скочиш върху каруцата, мини на 108.

Ако избереш да игнорираш зова му за помощ, иди на 286.

169.

Конят ти се изправя на задните си крака и прескача тялото на мъртвия пещерен лийкхон – сетивата му са възбуждени от задушаващата гранясала миризма на пролятата кръв на съществото. Конят на Банегон ви следва близо зад вас, докато минавате небрежно през тунел, изпълнен с препятствия по пътя. Изведнъж излизате от задушаващия проход в успокояващ вечерен въздух – измъкнали сте се. От склоновете на изпълнен с гървета хълм се взирате надолу към малко село, наречено Варта, настанило се на ръба на низините на Тахоу.

Те обхващат полета с посеви, които образуват плодородна пазарна градина, широка два километра. Засети са до бреговете на огромен ров, който обикаля около столицата. Варта е изоставена – мъжките му обитатели са се подслонили зад стените, докато жените и децата са отпътували към безопасността на Навасари. Докато яздите през празното село и се спускат по низините, започват да виждат предизвикващия благоговение гревен град.

Обърни на 100.

170.

Докато прескачаш мъртвите тела и се насочваш към изхода, вратата се отваря с трясък и възвод стражи от къщата на Южната порта нахлуват, повикани от собственика. Всичките са въоръжени с арбалети, които са насочени към гърдите ти.

– Предайте се, нортлендци! – нарежда капитанът им. – Единствената ви надежда е милостта ни.

Оглеждаш помещението за друг изход, но всички са запречени с бурета. Двамата неохотно вдигате ръце и сте отведени при кулата на Южната порта. Банедон, понеже е магьосник, е отведен за разпит в друга част на градската стена, докато ти си хвърлен в клетка високо в самата кула.

Маркирай по някакъв начин всеки от твоите Специални предмети, Предмети от Раницата и Оръжия в Дневника, понеже вече не са твое притежание. Само ако си ги възвърнеш в по-късен етап на приключението, може да ги отмаркираш.

Обърни на 134.

171.

Стрелата ти изсвистява в помещението и се разбива безобидно в твърдата като броня кожа на най-близкото същество. Съскането им веднага престава и те те фиксират с уплашените си погледи.

Прегръщат защитнически кожестото яйце с мрежестите си ръце и се прокрадват надолу по стълбите. Изтичваш до върха на стълбището и надничаш надолу в мрака, но не виждаш нищо в тъмнината.

Ако имаш Огнена сфера от Калте, Фенер или Факла и Кутия с прахан, обърни на 33.

Ако имаш Огнено семе и желаеш да го хвърлиш в дупката, мини на 106.

Ако решиш да извадиш ръчно оръжие и да се спуснеш надолу в мрака, направи го на 224.

172.

Използвайки оръжието си, за да избегнеш докосването на лошо смърдящите тела, ти отваряш чантите им, предметни през рамене. Те са пълни с всякакви предмети, плякосани от селото. Изваждаш съдържанието и откриваш:

- Достатъчно ядене за 6 Хранения
- Кама (Оръжие)
- Меч (Оръжие)
- Сребърен свещник
- Фенер (Той е направен да се запалва сам. Няма да имаш нужда от Кутия с прахан или нещо друго, за да го запалиш)
- Месингова свирка
- Одеяло
- Сребърен бокал
- Копринен жакет
- Факла
- Стъклена гарафа

Освен ако не е отбелязано друго, артикулите са Предмети от Раницата. Ако искаш да запазиш някой, направи необходимите промени в Дневника. Отново се качваш на коня си и следваш Банедон, докато той язди по пътеката, извеждаща от селото.

Обърни на 63.

173.

Когато стигаш последното стъпало, с ужас откриваш, че след стълбата няма твърда земя, надолу има само мрак. Взираш се в тъмнината, но е невъзможно да установиш колко още трябва да се спускаш. Вляво от теб виждаш слабото очертание на ръб, но той е на повече от двадесет метра.

Ако имаш Въже, мини на 7.

Ако искаш да хвърлиш нещо, за да премериш дълбочината, обърни на 261.

Ако искаш да залюлееш стълбата, за да скочиш върху ръба, направи го на 38.

174.

Войниците в претърпаното помещение гледат към теб със страхопочитание и злобно уважение. Те се гордеят с бойните си умения, но никой от тях не може да се мери с твоята бързина и умело ликвидирание на делгенийците. Прекрачваш над труповете им и се насочваш към вратата, но преди да я достигнеш, тя се отваря с трясък и възвод стражи от къщата на Южната порта нахлуват, повикани от собственика. Всичките са въоръжени с арбалети, които са насочени към гърдите ти. Съпротивата би била самоубийствена и двамата неохотно вдигате ръце в знак на капитулация.

Стражите ви отвеждат обратно при кулата на Южната порта. Банедон, понеже е магьосник, е отведен за разпит в друга част на градската стена, докато ти си хвърлен в клетка високо в самата кула.

Маркирай по някакъв начин всеки от твоите Специални предмети, Предмети от Раницата и Оръжия в Дневника, понеже вече не са твое притежание. Само ако си ги възвърнеш в по-късен етап на приключението, може да ги отмаркираш.

Обърни на 134.

175.

Изкачването на арката до върха на стълбището е бавно и мъчително. Всяко стъпало е високо колкото младо гърво, а гладкият черен камък предлага малко места за хващане. Преминават няколко часа, преди да достигнеш най-високата му част. Там се взираш надолу през огромната арка в изумителната гледка.

Улиците пред теб, дело на гревна цивилизация, изчезват в мрака на титанична бездна с неизмерима големина. Зикурати и кули, техните издълбани стени, напукани и ронещи се, са наклонени в невъзможни ъгли и потънали от векове в почвата. Това е Заарикс, легендарната метрополия, която някога била дом на расата, създадена от Никсатор – най-великия от всички дракони. Това е единственият град, който е оцелял в Епохата на хаоса, причинил изчезването на расата им.

Широка алея извежда от арката и влиза в града при място, на което от двете му страни има масивни статуи на дракони, седнали на бедрата си и със зяпнали каменни усти с остри зъби. Спираш тук да си починеш и трябва да изядеш Хранене, иначе ще изгубиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. (Ако владееш уменията Майсторство в преследването, можеш да събираш храна от пустошта на Заарикс и така няма нужда да хабиш своята.)

Тъкмо се каниш да потегляш към града, когато погледът ти зърва неясна фигура, движеща се скришом сред руините вляво от теб.

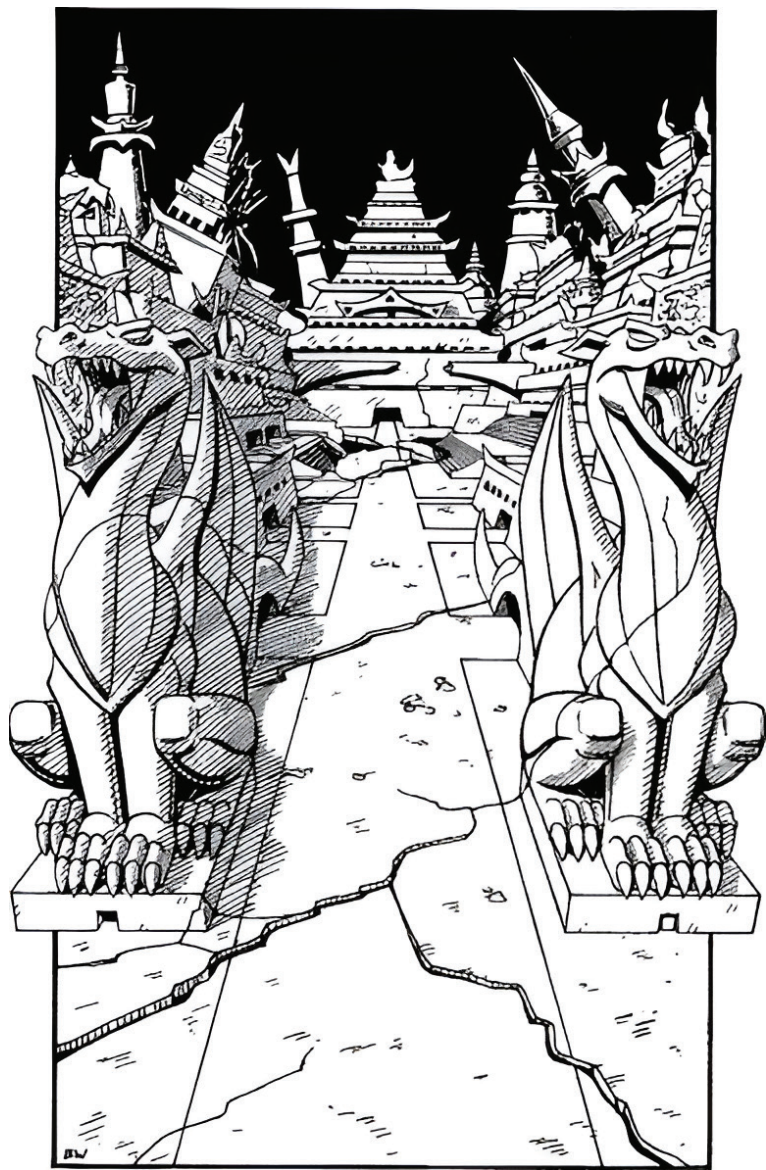
Ако си изпълнил Кръга на духа, обърни на 281.

Ако все още не си изпълнил този кръг, може да проучиш сянката на 122.

Или може да я игнорираш и продължиш по алеята на 61.

176.

– Последвай ме! – извиква Банедон, докато с коня си прескача телата на покосените врагове и преминава в галоп по главния път.



Две масивни статуи на дракони са разположени от двете страни на широка алея, извеждаща от арката към града.

Излязъл е от боя невредим: правейки магическа мрежа от лепкави нишки, над гузина от рейнджърите и конете им са хванати в нея още преди да имат възможността да насочат копията си към него.

Сержантът и остатъкът от дружината ви преследват по главния път. Скоро ги оставяте далеч зад себе си и той прекратява преследването, връщайки се при стоящите камъни, за да освободи хората си.

Егва когато те остават зад хоризонта, вие дръпвате юздите на конете си и забавяте темпото.

Обърни на 213.

177.

Граваш ключа за трезора от колана на пазача и се забързваш към портите, докато Согх си взима среброто. След като и двамата влизате невредими в помещението за съхраняване на ценности, ти заключваш тежките врати и започваш да търсиш екипировката си. Помещението е наблъскано до тавана с всякакви стоки и предмети, които са конфискувани от стражите. Контрабанда, откраднати вещи и нелегални товари, конфискувани при Южната порта, са складирани тук, преди да бъдат унищожени или продадени на търг. Слуховете гласят, че пазачите си прибират най-хубавите неща за себе си и не е тайна, че командирът им е най-алчен в цялата анарийска армия.

Откриваш всичките си Специални предмети и Предмети от Раницата, но Оръжията ти ги няма никъде. На рафтовете обаче лежат няколко хубави оръжия, с които може да се превъоръжиш:

- Меч
- Брадва
- Лък
- Колчан
- 6 Стрели
- Широко меч
- Боен чук

Согх е зает да пресява купчина със сребърни и антични бижута, прибирайки подобрани предмети и захвърляйки останалите встрани. Попада на пръстен-печат с диамант и обсидиан и грейва от щастие.

– Ах! Знаех, че е тук – казва и го пхва в чантата си за съхраняване.

– Идвай, и двамата взехме това, което искахме, най-добре е да си тръгваме, преди да открият мъртвите пазачи.

Той ти прави знак да му помогнеш да гръпнете маса от стената, след което започва да почуква по тухлената зидария с гръжката на камата си. Две минути по-късно започва да се тревожи, тъй като е проверил всяка тухла на шест квадратни метра без резултат. Оглеждаш повърхността и твоеото Каи сетиво привлича вниманието ти към тухла в друга част на стената. Подритваш я небрежно с върха на ботуша си и панел се плъзга настрани, за да разкрие таен проход.

– Как го... – ахва Согх, очите му са разширени от изумление.

– Случайност – отговаряш скромно и влизаш в тъмния тунел.

Согх тръгва след теб и панелът се затваря точно когато патрул гневни стражи разбиват вратата на трезора.

Отбележи в Дневника, че си си възвърнал всички Специални предмети и Предметите от Раницата (без Оръжията).

Обърни на 197.

178.

– За някой надарен магически, имаш изненадващо лошо чувство за ориентиране – казва подигравателно командирът.

Той сигнализира на хората си на парапета и ти вдигаш ръце в знак на предаване – да се съпротивляваш би било самоубийствено.

Обърни на 312.

179.

Достигах Западната порта и изкачвах осеяните с трупове стъпала до бойните кули. В тази част на града мъглата не е толкова гъста и ти можеш да видиш как полковете драккари напредват в редици към огромния ров. Заг тях се движат на колела грамадни бойни машини, проектирани да изстрелват врящо масло и нажежен до червено течен метал над градската стена. Кавалерията чака в резерв, докато обсадните кули и катапултите са теглени напред от движещи се тежко зхорки и мускулести, жилави зулове.



В подножието на стената салониийски строители правят щетите, нанесени върху мост, който са построили през нощта. Остава им да положат още само една дъска, за да го направят безопасен и позволят на полк драккари-мисурмоваци да достигнат Западната порта. Виждах как войник пълзи по ръба на моста с огромна преграда, за да пази строителя, поставящ последната талпа.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, мини на 99.

Ако нямаш Лък или не желаеш да го използваш, обърни на 249.

180.

С костелив юмрук тя почуква шумно на вратата на колибата. Отвътре грачещ глас ви кани да влезете и тя те гръпва за ръкава нетърпеливо, въвеждайки те в лошо миришещия коптор. Седнал върху овехтял килим и заобиколен от както изглежда пилешки кости, е мършав стар човек, облечен изцяло в пера.



Седнал върху износен килим е мършав стар мъж, облечен изцяло в пера.

Има дълъг заострен нос и четинеста сива брада, растяща точно до под малките му кръгли, кървясали очи. Старицатата коленичи и прошепва нещо в ухото му, преди да се поклони и напусне колибата. Когато вратата се затваря, шаманът загребва шепи кости, затваря очи и със звук, наподобяващ ято разтревожени чайки, ги хвърля във въздуха. След цяла минута, изпълнена с монотонно пеене и махане с ръце, старият мъж отваря очи и поглежда надолу към костите, които лежат разпръснати върху отпъкания под от пръст.

– Имаш много врагове, нортленгецо – казва той, подобните му на куки пръсти проследяват закономерности около костите. – Могъщи врагове. Възнамеряват да те спрат да вървиш по избрания ти път, понеже този път ще доведе до унищожението им. Има някой, който ще ти каже, че ти е приятел. Не трябва да му се доверяваш. Има предателство в сърцето му.

Старецът затваря очи и навежда глава, сякаш внезапно е изпаднал в дълбок транс. Опитваш се да го събудиш, но той не отговаря и накрая решава да си тръгнеш. Чувстваш се несигурно след тази среща, но когато се връщаш при Банедон, спираш да мислиш за това и предлагаш да продължите без повече забавяне.

Обърни на 52.

181.

Пулсът ти се забързва, докато гледаш в черната бездна отвъд портала. Не успяваш да различиш стени или покрив, а вятърът в кухнята свири в мрака, правейки лесно да си представиш, че се вираш в безкрайна празнина. На прага на портала има закрепена въжена стълба – тя се спуска в тъмнината надолу.

Ако искаш да издърпаеш стълбата, за да прецениш колко е дълбока бездната, мини на 153.

Ако решиш да се спуснеш по въжената стълба, обърни на 231.

182.

Мрежата се увида около краката ти и те сваля на върха на стълбището. Не можеш да спреш пагането си напред и с вик на ужас и объркване започваш да се търкаляш през глава надолу по каменното стълбище, за да се приземиш като една смачкана купчина в основата му: губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Трима войници те чакат. Стискат гървени тояги в потните си длани, с които се надяват да те пребият до безсъзнание.

– Хванете го! – викат и тичат напред, за да ударят, преди да си се размотал от мрежата.

Пазачи в Сената: БОЙНО УМЕНИЕ 28, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Заради пагането и неизгодната ситуация не можеш да използваш Оръжие или Специален предмет, който е оръжие, както и Щит по време на първите четири рунда от битката. Понеже си невъоръжен, помни да редуцираш съответно своето БОЙНО УМЕНИЕ.

Ако спечелиш боя, обърни на 90.

183.

Изваждаш Стрела и я пускаш да лети към ездач, приближаващ те отляво. Тя произва едно от очите му и повдига гнусното същество от седлото му, завъртайки го пред пътя на следващите го вълчища. Тялото му препъва два от лакомите звяра, а ездачите им падат тежко на земята, когато животните им се разбиват в заплетена купчина.

Умението ти с лък ви спечели ценни секунди, през които да се измъкнете от селището. Банедон минава в галоп покрай теб, робата му се вее зад него като чифт сини криле. Забиваш пети в коня си, за да го догониш, докато пронизителният звън от бойните виковете на гиаките отеква все по-силно в ушите ти.

Обърни на 293.

184.

С Лък в ръка се свиваш в пролуката на вратата и изстрелваш за секунди две Стрели. Те намират целта си със смъртоносна точност, произвайки по едно око на всяко от влечугите и убивайки ги на място. Когато те падат, кристалната цев експлодира със страхотен, разкъсващ ушите трясък. Частите му горят лудо и ти си принуден да покриеш устата си със своето наметало, докато тичаш, снижил глава през издигащите се на талази дим и пламъци, към по-ясна част на коридора.

Обърни на 241.

185.

В края на коридора поредица от стъпала води надолу към отворена затворническа врата. Предпазливо поглеждаш иззад вратата в помещението зад нея, където виждаш мъж, окован за стената. Той е слаб и жилест, със смолисточерна коса и мустак, който е вплел в дългите си бакенбарди в стил познат като „пирозинска плитка“, модерен сред словиянските мъже. Изглежда е или заспал, или в безсъзнание.

Влизаш в стаята, движейки се бързо и тихо към стълбище на отстрещната страна, а той веднага се оживява.

– Почакай, нортленгецо – прошептява. – Със сигурност ще те хванат, ако тръгнеш по стълбите. Освободи ме и ще ти покажа път за бягство, който е по-бърз от мъгла, минаваща през мрежа.

Бързо обмисляш предложението, но решаваеш да го оставиш и да се довериш на своите Каи инстинкти за бягство. Поклащаш глава и се обръщаш да си ходиш, но мъжът е проникателен – казва нещо, което променя мнението ти.

Обърни на 316.

186.

Разпадащите се кости са обвити с групавите останки на синя кожена туника и панталони.

И двете бедрени кости са натрошени, а черепът и гръбнакът са пукнати на няколко места, издавайки, че този нещастен човек е паднал към смъртта си от огромна височина. Не откриваш оръжия, а раницата и торбата, които са били привързани към тялото му, са разтворени и празни, сякаш са плякосани. Проверяваш гясната ръка на трупа, но там няма пръстени на никой от костеливите пръсти – това не е синът на Магхана.

Когато си сигурен, че не си пропуснал нещо, оставяш тялото и насочваш вниманието си към помещението.

Обърни на 51.

187.

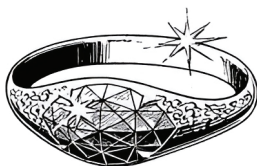
Постепенно пътеката става по-тясна, след което изчезва изцяло и вие се озовавате яздещи през море от висока зелена пшеница. Поддържате темпо повече от час, докато не виждате слаба светлина да се разстила по хоризонта в далечината.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването и си достигнал ранга Княз, обърни на 140.

Ако не притежаваш това умение или все още не си достигнал този ранг, мини на 74.

188.

Силата на пръстена значително увеличава психичните ти енергии, когато атакуваш захана. Те разрушават контрола му над Сферата на смъртта и ти позволяват да пробиеш неговия щит с обикновено оръжие.



Ако спечелиш боя, мини на 350.

189.

Слагаш качулката на наметалото си, за да пазиш лицето си в сянка, и закрачваш смело към гвамата войници.

– Трябва ми малко информация – казваш, прикривайки колкото можеш своя сомерлундски акцент. – И съм сигурен, че вие, смели приятели, можете да ми помогнете.

– Може и да можем – отговаря единият от тях, погалвайки брадата си и заглаждайки веждите си лукаво. – На съответната цена.

Ако искаш да подкупиш войниците с лунци, обърни на 253.

Ако искаш да ги подкупиш със златни крони, мини на 319.

Ако искаш да напуснеш казармите, за да тръгнеш обратно по Пътя на източната стена, направи го на 278.

Ако предпочиташ да продължиш пътя си на изток, премини на 284.

190.

Има много малко полезни и ценни неща в тази колиба. Откриваш следните Предмети за Раницата:

- Въже
- Фенер (самозапалващ се)
- Одеяло
- Гребен

Може да запазиш всеки от тези предмети, но ги отбележи в Дневника. Банедон ти напомня, че започва да се стъмва бързо, така че напускате колибата и продължавате без повече забавяне.

Обърни на 123.

191.

Опитваш се да избегнеш настрани, но мъглата се завърта около теб като змия. Силна горещина изгаря тялото ти – чувстваш се, сякаш си окован в нажежени до бяло намотки. Съзнанието ти се изпълва с ужасяващи изображения на свръхестествени неща: губиш 6 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Убеден, че е заловил нова жертва, сивият таласъм закрачва напред. Бориш се да проясниш ума си от въртящите се видения, когато съществото вдига ръка и се приготвя да те довърши с железен прът.

Пси-таласъм: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 30

Заради силата на психичната му атака трябва да намалиш своето БОЙНО УМЕНИЕ с 4 точки по време на битката. Ако си със Сомерсверг, може да удвоиш изгубените точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на това немъртво създание.

Ако спечелиш боя, мини на 87.

192.

– Дръжте го здраво, момчета – нарежда офицерът, когато хората му те грабват за наметалото и туниката. – Искат този нортлендец при Южната порта. Изглежда се е забъркал в някакви неприятности.

Ескортират те обратно по Пътя на източната стена. Минути по-късно достигате кулата и офицерът те предава в здравата хватка на гневните стражи на портата.

Обърни на 162.

193.

Бавно кавалерията се приближава – лицата на войниците са сурови и сериозни под козирките на пернатите им шлемове. Водачът им, сержант, дава сигнал и конниците се подреждат в бойна формация, правейки кръг, който бързо се затваря около вас.

– Кажете каква е работата, която имате тук! – започва сержантът. – Защо яздите към Тахоу?

Първоначално си подозрителен към идентичността им, но основното ти Кай умение ти казва, че тези хора са автентични анарийски рейнджъри.

Ако искаш да кажеш на сержанта истинската причина, поради която яздите към Тахоу, направи го на 279.

Ако имаш Покана и желаеш да му я покажеш, мина на 136.

Ако настояваш да ти каже с какво право попречва на преминаването ви към столицата, обърни на 343.

194.

Светлината ти оживява, прояснявайки покрития с боклуци проход. Движеща се сянка в далечината издава джебчията, когато той се шмугва в страничен вход на голяма триетажна сграда. (Ако източникът ти на светлина е Факла, запомни да я изтриеш от Дневника.)

Ако искаш да го последваш в сградата, мина на 217.

Ако решиш да го оставиш да се измъкне, се връщаш при Ручейния двор и продължаваш по пътя си на 334.

195.

Размахваш ръце, за да се вкопчиш във въжената стълба, но пръстите ти са вдървени от студ. Не можеш да стегнеш хватката си и с вик на страдание се изпускаш и падаш назад в черната бездна. Викът ти расте, докато не се разбиращ в студената влажна алея на Заарикс, на 200 метра дълбочина.

Твоят живот и приключение свършват тук.

196.

Стражите те поглеждат с недоверие в очите. Нарезгат ви да слезете от конете, а един от тях се втурва да доведе командира на къщата при портата. След няколко минути офицерът закрачва в ограждението.

Лицето му е на намусен мъж, който не е спал много нощи. Уморено оглежда и гвама ви.

– Значи искате да се биете за Тахоу, така ли? – пита той саркастично. – Откъде да знам, че не сте шпиони или саботьори?

Ако владееш Магнакай дисциплината Невидимост, обърни на 42.

Ако не притежаваш това умение, мини на 109.

197.

Проходът е тъмен и много тесен и си принуден да се обърнеш настрани, за да се движиш по него. Сякаш това не е достатъчно, подът е осеян с огромни камъни, които граскат и нанаяват краката ти, затруднявайки те да стоиш прав.

Ако имаш Огнена сфера от Калте, Фенер или Факла и Кутия с прахан, обърни на 14.

Ако не притежаваш никой от тези предмети, иди на 327.

198.

Стрелата ти пронизва гърлото на строителя, а той се олюлява и пада в рова. В паниката си войникът изпуска преградата си и се затичва обратно по моста към гракаримите. Те преценяват това като акт на страхливост и го убиват веднага в знак на предупреждение към салонийците.

Умението ти с лъка печели ценно време на защитниците на Западната порта, за да закърпят смачканите си защити. Каниш се да им помогнеш, когато нова заплаха се задава от север.

Обърни на 249.

199.

Магнакай дисциплината ти Предсказване изкрещява тихо предупреждение, че пристанищното село крие жестоки врагове.

Ако искаш да проучиш какви може да са тези врагове, мини на 103.

Ако избереш да се вслушаш в своето Кай сетиво и да яздиш обратно към пшеничните полета, обърни на 111.

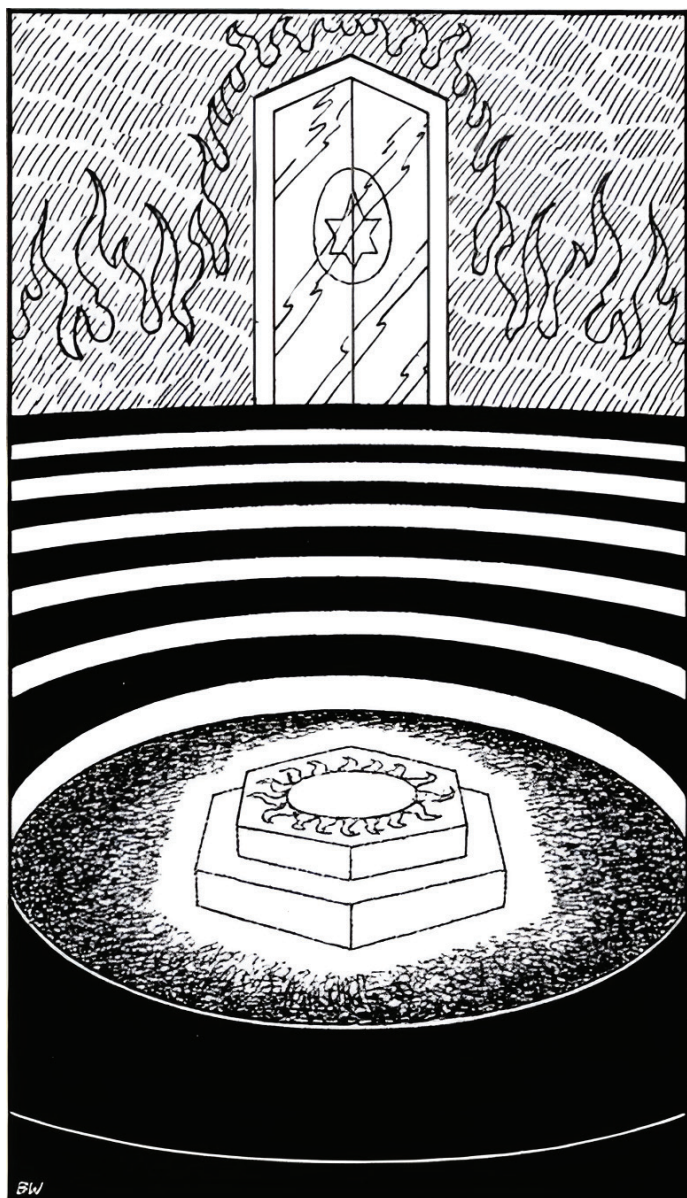
200.

Следваш я през проходи и кални тунели, надолу по дълги стълбища и през величествени помещения, които не са виждани от човешки очи досега. Чуждестранният блясък на този древен град те кара да чувстваш страхопочитание от расата, която някога е живяла в тези зали. В продължение на безконечни часове вървиш непосредствено зад нея, докато не достигаш до кръгла зала от ръждивочервен камък. Подът се спуска в серия от широки стъпала, обкръжаващи помещението, а в средата на редицата има плитка дупка с каменен подиум в центъра ѝ.

При пристигането ти подиумът засиява с пурпурна светлина и започва да пулсира като живо сърце. Трептящи вълни от сребристо сияние се понасят по стълбите и хор от гласове, нежен и като от сирени, еква към горните части на залата. Ти се предаваш на инстинкта си и стъпваш върху подиума, свивайки ръце пред себе си и вдигайки лице към тавана. Златна светлина се излива от мрака, окъпвайки те със своята яркост и изпълвайки сетивата ти с блестяща топлина. Ахване от страхопочитание се надига от нишата, сега изпълнени с влечуги. Това са крокарикси, пазителите на този град, икономите на Камъка на знанието, които били поставени тук от великия бог Кай. С радост и печал те са се събрали, за да станат свидетели на изпълването на целта си, понеже пристигането ти отбелязва края на поста им и началото на смъртта им.

Високо над теб сянка приема форма в основата на златната светлина. Тя е тъмна и кожеста, с формата на яйце. Бавно то се пропуква и отваря, за да разкрие бляскава кристална сфера: това е Камъкът на знанието на Тахоу, предметът на мисията ти.

Обърни на 150.



При пристигането ти подиумът засиява с пурпурна светлина и започва да пулсира като живо сърце.

201.

Веднага усещаш, че пияният войник не е това, което изглежда. Той е сръчен джебчия, който тъкмо е откраднал един от твоите Специални предмети.

Посочи число от Таблицата. Ако то е 0–4, откраднал е първият Специален предмет в списъка ти. Ако е 5–9, е откраднал вторият.

Ако притежаваш само един Специален предмет или нито един, джебчията е откраднал първия Предмет от Раницата в списъка ти.

Ако искаш да го последваш и да се опиташ да си възвърнеш откраднатия предмет, мина на 62.

Ако избереш да игнорираш грабежа и продължиш да вървиш към площада в края на Ручейния двор, обърни на 334.

202.

През решетката на килийната врата виждаш огромен железен ключ, висящ на кука на стената малко по-надолу по коридора. Съсредоточаваш майсторството си във Връзка върху този ключ и той бавно се надига от куката, след което се понася към отворената ти ръка. С усмивка на триумф ти го сграбчваш, отключваш вратата и пристъпваш в празния коридор.

Обърни на 185.

203.

Мъглата се увива около теб като питон, презгръщаш жертвата си. Тялото ти е погълнато от толкова силна горещина, сякаш си обхванат от нажежени до бяло метални халки, но умът ти е изпълнен с пробождаща легена болка.

Губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ, преди твоята Пси-преграда да отблъсне това психично нападение.

Обърни на 301.

204.

Никои от вас с фермерите от равнината не успява да отговори правилно на гатанката на Кхмар и всички губите залозите си (запомни да изтриеш заложеното от Дневника). Но Кхмар е голям спортсмен.

Той ти предоставя възможност да си спечелиш обратно онова, което току-що загуби, като отговориш правилно на следващата му гатанка.

– Това е Джуно, най-младото ми момче – казва той, потупвайки главата на втория си син. – В момента съм четири пъти по-стар от него. След двадесет години ще бъде само два пъти по-стар от него. На колко години сме аз и синът ми сега?

Ако мислиш, че знаеш двата отговора на задачата, събери ги и отиди на съответния епизод.

Ако не можеш да отговориш, продължи на 302.

205.

– Ще има поставени войски тук пред Котела, готови геноносно да те издърпат, когато си готов да напуснеш Заарикс – казва сенатор Зиларис, докато ти помага да влезеш в люлката, която ще те спусне към шахтата. – Простото гръпни три пъти силно въжето – това е сигналят.

Сенатор Чил се появява, за да ти каже, че всичко е готово за спускането ти.

– Късмет, Самотен вълк. Надявам се, че ще бъде тук, за да приветствам безопасното и успешно твое завръщане, и че ти ще ме разпознаеш като трой приятел.

Люлката се надига и те залюлява, докато се позиционира над входа. Взираш се надолу в черната бездна, пулсът ти се засилва, когато влажен и вледеняващ вятър изсвистява от шахтата, носейки със себе си пресиращата воня на разложение. С помахване ти даваш сигнал, че си готов, след което бавно те спускат в празнотата.

Обърни на 226.

206.

Минава минута, преди криещият се да се покаже. Той е изгърбен старец, облечен в грипи, с изтъняла сива коса и сбръчкано лице, носещо отпечатъка на бедния живот. Две очи, замъглени от катаракт, се взират нагоре към теб от мрачната и прашна гупка в земята.

– Вземи каквото искаш, но моля те, пощади безполезния ми живот – умолява той.

– Няма защо да се страхуваш от мен, старче – отговаряш. – Ето, нека ти помогна да излезеш от тази гупка.

И казвайки го, ти го хващаш за кокалестите ръце и го повдигаш с лекота, понеже едва ли тежи повече от малко гете. Той закуцуква към камината и разбърква супата с гървена лъжица, която гържи на връв около врата си. Предлага ти от миризливата каша, но ти отказваш учтиво.

Ако имаш Хранене в Раницата и желаеш да го предложиш на стария човек, мини на 271.

Ако нямаш Хранене или не желаеш да му го дадеш, напускаш колибата и продължаваш на 123.

207.

Внезапен шум от помещението отзад отделя вниманието ти от вратата. От дълбините на проход зад арка идва звукът от нещо огромно, влачещо се към теб с ноктести крака. Инстинктивно посягаш към оръжието си и прилепваш гръб към вратата, но изтръпваш от ужас, когато виждаш приближаващото се създание. Чудовищна глава се подава от мрака, широка колкото тялото на кон, с грапави зъби, извиващи се наголу над долната челюст. Сключващи се плочи от рогови люспи покриват дългия му врат и тяло, а груби, перушинести коси стърчат от алената му брадичка под гърлото. Подобните му на луковици зелени очи се фиксират върху теб с гладен поглед.

Ако притежаваш Сомерсверд, мини на 336.

Ако не притежаваш този Специален предмет, иди на 67.

208.

Чрез небрежно помахване с ръка Чибан призовава перо и парче пергамент. Той започва да диктува молба за аудиенция и перото започва да се движи само, сякаш е направявано от невидима ръка. Искането, вече написано, е дадено на пратеник, който да го отнесе в Анариум, къщата на Сената, където членовете на управляващия съвет са се събрали на спешен съвет, извикани лично от президента. В рамките на час пратеникът се връща със свитък, носещ президентски печат.

– Съгласил се е да те изслуша, Самотен вълк – казва възрастният магьосник, докато легеносините му очи четат официалния отговор.

Банедон те поздравява и духът ти се повдига, но Чибан изглежда малко разочарован.

– Очаквах частна аудиенция – казва. – Но имайки предвид сегашната ситуация, предполагам, че това е най-добро, на което можем да се надяваме. Трябва да се явиш пред Сената тази вечер и да обявиш причините, поради които искаш да влезеш в Котела на Тахоу. Те ще обмислят молбата ти и ще гласуват. Ако ти осигурят одобрението си, само тогава може да влезеш. Ако ти забранят влизане, не можеш да го обжалваш. Решението им ще бъде окончателно.

Той ти подава свитъка и урежда собствената му карета да те откара до Анариум. Докато се качваш на пътническата седалка, Банедон ти пожелава късмет.

– Ще се моля за успеха ти – казва Чибан.

– А аз ще се моля ние да сме все още живи, за да видим триумфалното ти завръщане, стари приятелю – казва Банедон, когато си разменяте помахване за довиждане.

Обърни на 300.

209.

Банедон язди до препълнената каруца и говори с Лорта, докато процесията продължава пътя си към Навасари.

След няколко минути разговор тя му подава парче от пергамент и си вземат довиждане.

– Това са последните евакуирани – казва той, докато продължавате да яздите на север. – Очакват врага да стигне Тахоу след два дни. Вече са видели гиаки скаути, а рано тази сутрин ескадрила от краани е забелязана високо в западните небеса. Съветва ни да избегнем село с името Сидара. Според слуховете то вече било паднало пред врага. Също ми даде това...

Банегон ти подава парчето пергамент. То съдържа няколко реда, написани на анарийски, адрес и подпис.

– Това е покана да отседнем в къщата на Чибан и Лорта в Тахоу. Може да ни бъде полезна, когато стигнем градската порта.

Отбележи тази Покана в Дневника като Специален предмет, който ще държиш в джоба си. Ако вече носиш максимума от Специални предмети, трябва да премахнеш някой по твой избор, за да задържиш този нов.

За да продължиш пътуването си, продължи на 274.

210.

Изблик на алена енергия се изстрелва от сферата и раздира ръката ти, пращайки те назад на земята (губиш 5 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ). Закханът се смее подигравателно, докато отново вдига сферата, този път, за да те довърши. Знаеш, че войските на закхана водят отчаяна битка при Западната порта, и ти е ясно, че трябва да го победиш или градът ще бъде изгубен.

Ако притежаваш Психичен пръстен, мини на 188.

Ако притежаваш Камата на Вашна, обърни на 79.

Ако нямаш никой от тези предмети, продължи на 20.

211.

Облак от стрели те поглъща и болка експлодира из тялото ти.

Ранен си смъртоносно, пронизан от гузина стрели, и въпреки че се бориш с всички сили за живота си, това е битка, която не можеш да спечелиш.

Твоят живот и приключение свършват тук.

212.

Избата е пълна със злодеи с груби лица, смеещи се и хвалещи се с нелегалните си подвизи, докато се наливат с горчивия си ейл. Пресичаш препълнената зала и сядаш в края на маса, колкото се може по-далече от вратата. Слаб и жилав субект с къдрава черна коса те приближава с халба пенлива бира в едната си ръка. Заел си мястото му и той е решен да си го възвърне.

Ако си се измъкнал от кулата на Южната порта, иди на 164.

Ако не си, обърни на 315.

213.

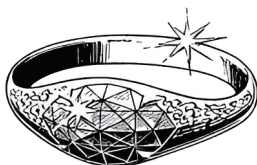
Късният следобед е, когато виждаш хълмовете Тахоу. Появяват се като мираж на хоризонта, блещукайки зад ледната мъгла, надигаща се от окъпаната от слънцето равнина. Без да спирате за хранене или почивка, бързате през горещите пасища и следвате главния път към устата на прохода. Каменна наблюдателница пази входа към хълмовете и струпване на варосани колиби лежи в основата ѝ.

Ако имаш Магнакай дисциплината Съгледвачество и си достигнал ранга Покровител, обърни на 160.

Ако не притежаваш това умение или не си достигнал това ниво на Магнакай тренировка, мини на 314.

214.

Изваждаш пръстена от джоба си и съсредоточаваш психичните си способности върху сияещия жълт камък. Пръстенът действа като усилвател: той повишава психичните ти енергии и ти позволява да ги насочиш директно срещу чудовището, заплашващо да те погълне целия.



Задрагон: БОЙНО УМЕНИЕ 43, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 58

Силата на Психичния пръстен увеличава твоето БОЙНО УМЕНИЕ с 8 точки по време на тази битка.

Ако спечелиш боя, премини на 93.

215.

Със смъртоносна точност запращаш камата към викация страж. Той се опитва да приклепне, но е прекалено близо и не може да избегне да бъде уцелен.

Посочи число от Таблица. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с Кама, добави 4 към числото.

Ако сборът ти е 6 или повече, мини на 287.

Ако е 7 или повече, обърни на 117.

216.

В разстояние на няколко мимолетни секунди нареждаш своя Лък и го насочваш към главата на гигантската змия. С гневно съскане тя стрелва главата си извън полезрението ти. Почти мигновено се чува страшен звук, когато змията се надига във въздуха с помощта на чифт мощни пернати крила. Два подобни на лешоядови крайници, завършващи с остри, раздиращи нокти, започват да граскат във въздуха, докато се понасят към гърдите ти.

Посочи число от Таблица. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие с Лък, прибави 3. Ако имаш само Магнакай дисциплината Майсторство с оръжие, добави 1.

Ако сборът ти е 0–7, мини на 9.

Ако е 8 или повече, обърни на 310.

217.

Моментът, в който пристъпваш в сградата, джебчията се стрелва към теб. Въоръжен е с жестоко стилето острие, което опитва да забие в гърдите ти.

Джебчия: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 25

Ако искаш да се измъкнеш от битката и се затичаш обратно към Ручейния двор, мини на 334.

Ако спечелиш битката, обърни на 155.

218.

Духът ти пада, докато размишляваш над съгбата си, понеже единственият път за измъкване от тази огромна подземна пещера, който знаеш, беше запечатан. Ти обаче не оставах съвсем без надежда, понеже сетивата ти усещат мозъчно присъствие. Това ти е познато чувство, което си изпитвал и преди, бидейки близо до откриването на Камък на знанието, но това усещане никога не е било толкова силно, както тук в този мрачен, подземен свят.

Когато очите ти привикват към сумрака, се оглеждаш над езерото, за да видиш редици от сиви камъни, издигащи се над водата. Това са стъпала на огромно стълбище, изкачващи се към каменна арка, набраздена с лъскави минерали. Движиш се по края на езерото и стигааш до стъпалата, за да откриеш подобна на пещера кухня, изваяна в камъка.

Изтощен си и трябва да изядеш Хранене или ще изгубиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. (Ако владееш умението Майсторство в преследването, можеш да събираш храна от пустошта на Заарикс и така няма нужда да хабиш своята.) Вместо да продължиш напред, ти се изкачваш към празната кухня и лягаш да спиш.

Обърни на 97.

219.

Светлината ти осветява тунела отпред и за няколко минути откриваш изход до склона, извисяващ се над малко село, наречено Варта и кацнало в края на тахоуските равнини. (Ако източникът ти на светлина е Факла, запомни да я заградиш от Дневника.)

Равнините се състоят от поля с култивирани посеви, формиращи плодородна пазарна градина, широка два километра, която се обработва точно до бреговете на огромен ров, обграждащ столицата. Варта е изоставена: мъжките ѝ обитатели сега са се подслонили зад градските стени, докато жените и децата са отпътували на юг, към сигурността на Навасари. Когато напускате празното селище и се спускате по равнините, зървате за първи път величествения древен град.

Обърни на 100.

220.

Бързаш надолу по каменните стъпала, водещи до арката на Западната порта. Тя е пробита от експлозивен кристал и драккаримски щурмоваци с червени наметала се стичат през назъбената цепнатина. Тези зли воители се бият като фанатици, привидно необръщащи внимание на раните, които получават.

Пазачите на портата скоро са покосени и ти се изправяш срещу трима от тези страховити бойци. Трябва да се биеш с тримата като срещу един враг.

Драккаримски щурмоваци: БОЙНО УМЕНИЕ 30, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 42

Заради състоянието им на бойна ярост тези врагове са имунизирани срещу Мозъчен взрив (но не и Пси-устрем). Ако спечелиш битката, мини на 30.



Драккаримски шурмоваци с червени наметала се изливат през назъбената цепнатина на портата.

221.

Банедон веднъж ти каза, че Чибан живее в Северния квартал на града. В края на алея откриваш пътепоказател, сочещ пътя на север. Чакаш в сенките, докато няма никой наоколо, след което пресичаш бързо улицата и се озоваваш на алея, наречена Ручейния двор.

Обърни на 158.

222.

Проклинайки забавянето, насочваш коня си обратно по тесния път от смачкана царевича, водещ обратно към главния път. Изминал си по-малко от петдесет метра, когато конят ти се надига на задните си крака и отказва повече да продължи в тази посока.

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните и желаеш да я използваш, мини на 15.

Ако не притежаваш това умение или не желаеш да го използваш, обърни на 296.

223.

Банедон прави заклинание, което изпълва помещението с проблясваща светлина, толкова силна, че замайва всички за няколко секунди. В объркването успявате да се измъкнете от къщата за хранене и да избягате по улицата.

Обърни на 146.

224.

Не виждаш нищо в пълния мрак. Докато се спускаш, се подпираш с ръка на гладката стена за баланс и държиш оръжието си пред теб, за да може непрестанно да проверяваш за препятствия.

Ако притежаваш Магнакай дисциплината Съгледвачество или Предсказване, обърни на 133.

Ако не притежаваш никое от тези умения, мини на 264.

225.

Използвайки подметката на ботуша си, избутваш леглото над капака в пода. Завивките му гъмжат от вредители и ти внимаваш да не докоснеш тези групи. Който и да се крие отдолу сега, трябва да знае, че изходът е блокиран, но въпреки това остава тих.

Ако сега искаш да претърсиш колибата, мини на 190.

Ако решиш да напуснеш колибата и да продължиш, обърни на 123.

226.

По време на първите няколко минути от спускането ти можеш да видиш как червените каменни стени обграждат люлката. След това нащърбен ръб на камък маркира края на шахтата и ти се потапяш в пълна тъмнина. Не успяваш да различиш стени или под, а самата шахта сега е просто малък сив кръг в мрака над теб.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, мини на 251. Ако не притежаваш това умение, обърни на 53.

227.

Обикаляш в клетката като затворен лъв, проклинайки затрудненото си положение и опитвайки се да измислиш начин за бягство. След час се оставяш на съдбата си и лягаш по гръб, за да спиш.

Пробождане от копие те събужда от грямката.

– Ставай – изръмжава животински старшината, стоейки над теб с копие готово отново да те прободет.

Двама войници те grabват грубо за яката и те бутат през отворената врата на килията в ръцете на конвоя, гошъл да те отведе при главния магистрат. Ръцете и краката ти са оковани с вериги и си напъхан в покритата кола, чакаща пред Южната порта. Тя потегля с главоломна скорост и за времето, в което достига крайната си цел, ти си покрит с белези: губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Обърни на 142.

228.

Бързината, с която си посякъл нападателя ти, всява страх в злоещите сърца на напредващите таласъми. Те бавно се отдалечават, сивите им очертания се сливат със сенките на далечната страна на езерото. Тъкмо се каниш да се измъкнеш бързо от кухнята, в случай че се върнат с още себеподобни, когато забелязваш странно изглеждащ жетон да лежи до мъртвия таласъм.

Ако искаш да изследваш жетона, мини на 43.

Ако избереш да го игнорираш и оставиш на мястото му, продължи на 175.

229.

Гуакът изчезва в сенките тъкмо когато се каниш да стреляш със своя Лък. Макар че вече не виждаш мишената си, може да усетиш къде приблизително се намира.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, добави 3 към него.

Ако резултатът ти е 0–5, мини на 330.

Ако е 6 или повече, обърни на 107.

230.

Оглеждаш пътя напред за нещо меко, върху което да се приземиш, но повърхността е осеяна с остри камъни.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването, прибади 3 към посоченото число.

Ако сборът ти е 0–6, обърни на 89.

Ако е 7 или повече, мини на 297.

231.

Спускането е бавно, мъчително и изпълнено с опасности. Вятърът се усилва и става по-студен, колкото повече напредваш, а пръстите ти се сковават и изсмукват силата ти.

Внезапен порив те люшва към повърхността на черна скала, невидима в мрака, и сблъсъкът те кара да отслабиш хватката си.

Посочи число от Таблицата. Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в преследването или Връзка, прибави 3 към него (ако имаш и двете Магнакай дисциплини, може да добавиш само 3).

Ако сборът ти е 0–1, мини на 195.

Ако е 2–6, обърни на 332.

Ако е 7 или повече, продължи на 81.

232.

Неохотно криещият се пристъпва под лъча светлина, който се стича през отворения капак. Презгърбен старец, облечен в групи, с изтъняла сива коса и сбръчкано лице, носещо отпечатъка на бедния живот. Две очи, замъглени от катаракт, се взират със страх към теб. Поемаш мършавите му ръце и го издърпваш с лекота от мазето, понеже тежи не повече от малко дете. Питаш го за името му, но той не отговаря. Вместо това закуцуква из колибата, прокарвайки изсъхналите си ръце леко по оскъдните си вещи, докато мърмори нещо несвързано. Спира при вратата и наклонява глава към теб.

– С приятеля ти откън изгубили ли сте се? – пита с тънък и писклив глас. – Знам пряк път до Тахоу. Искате ли да ви покажа?

Ако приемеш предложението за помощ от стария човек, мини на 299. Ако избереш да отклониш предложението му за помощ, напусни колибата и продължи на 123.

233.

Кръглите стени се тресат силно и ти се подхлъзваш и прекатурваш с главата надолу в шахтата, приземявайки се тежко върху плоска, покрита с гъби скала на ръба на огромно подземно езеро.

Чува се страховит тътен, когато таванът на тунела се срутва и тонове камъни запечатват шахтата.

Обърни на 218.

234.

Улицата води до значително по-внушителна част на града. Правителствени помещения, обградени от широк площад, стесняващ се до главна улица, обградена от чисти малки къщи, всяка от които с цъфтящи градини. Чудиш се как толкова проспериращ булевард е кръстен Улицата на бесилките, когато се озоваваш пред Съда на магистратите.

Обърни на 323.

235.

Просяците започват да се разпразят шумно кой да вземе гарението ти, а ти си бутан от всички страни, когато кавзата прераства в грозна разпра. Банедон грабва наметалото ти и те издърпва точно когато се включват в употреба зъби и нокти.

– Щедростта понякога може да бъде неразумна в Анари – казва, докато отново се качвате на белите си коне и напускате селото.

– Също и да струва скъпо – отговаряш, когато забелязваш, че Раницата ти е срязана и отворена.

За съжаление, просяците са откраднали нещата, които си записал на трето и четвърто място при Предметите от Раницата. Изтрий ги от Дневника и продължи пътуването си към Тахоу.

Обърни на 52.

236.

Притискаш се към пода и мрежата минава безопасно над главата ти. Преди стражата да може да реагира, ти се изправяш обратно на крака и се затичваш през глава надолу по стъпалата.

Трима войници те очакват в дъното на стълбището. Стиснали са здраво гървени прътове в потните си ръце.

– Дръжте го! – извикват и се затичват напред, непохватно и тромаво в сравнение с котешките ти крачки.

Преди да успеят да нанесат удар, ти вече си сред тях, удряйки наляво и надясно прекалено бързо за погледите им. Те викат и се гържат за раните, докато се измъкваш невредим.

Обърни на 90.

237.

Държейки огледалото при отворената врата, можеш да видиш отвъд нея, без да се разкриваш. Предпазливостта ти е оправдана, понеже в огледалото виждаш отражението на две влечуги, коленичили в коридора зад вратата. Върху раменете си са положили огромен кристален прът, обграден от тръби и сияещи метални бутони.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, мини на 184.

Ако ли не, продължи на 116.

238.

Твоеото Каи умение те зарежда със свръхчовешки отговор на тази смъртоносна ситуация. Изведнъж въртящите се стрели започват да се приближават неестествено бавно и всеки детайл става кристално ясен, докато се движат спираловидно бавно към сърцето ти.

Вдигаш меча си и удряш водещата стрела, разсичайки я точно на две. Обратният ти удар преминава през долната част на втората, разцепвайки я на безполезни трески. Стрелците гледат невярващо със зейнали усти. Сержантът и хората му се поколебават, замръзнали в страхопочитание от това, на което са станали свидетели. Излизват се секунди, преди да дойдат на себе си и да извадят мечовете си.

– Хванете го! – извиква сержантът и заедно се спускат към теб.

Не може да избягаш от тази битка, защото коридорът е тесен и трябва да се биеш с по гвама стражи наведнъж.

Сержант и пазач: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Пазачи на кулата 3 и 4: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Пазачи на кулата 5 и 6: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 29

Демонстрацията на твоеото Каи умение е впечатлила много Согх, който се бие на твоя страна: добаи 2 към своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на боя.

Ако спечелиш, обърни на 177.

239.

Имаш само една възможност да убиеш захана, преди той да освободи друга смъртоносна енергийна стрела от Сферата на смъртта.

Посочи число от Таблица. Ако имаш Магнакаи дисциплината Майсторство с оръжие с Кама, добаи 3 към него. Ако си завършил Кръга на огъня, прибаи 1.

Ако крайният ти сбор е 0–4, камата изпуска целта си и продължаваш на 20.

Ако сборът ти е 5 или повече, тя уцелва захана в сърцето и отиваш на 350.

240.

Облакът от прах нараства и грохотът от копита вече може да бъде чут как се носи към вас по откритата равнина. Двадесет леко въоръжени ездаци приближават, копията им носят сини знамена, бродирани с герба на Тахоу, лицата им са строги и неусмихващи се под козирките на крилатите им шлемове. Сержантът им дава сигнал и конниците променят формацията си в кръг, който бързо се затваря около вас.



Първоначално се съмняваш в самоличността им, но твоето основно Кай Шесто чувство потвърждава, че тези мъже са истински анарийски рейнджъри.

– Заявете работата си тук! – повелява сержантът. – Защо яздите към Тахоу?

Ако искаш да кажеш на сержанта истинската причина, поради която яздите към Тахоу, мини на 279.

Ако притежаваш Покана и искаш да му я покажеш, обърни на 136.

Ако настояваш да узнаеш какво право имат да възпрепятстват пътуването ви до столицата, отиди на 343.

241.

Вървиш по коридора до вито стълбище от алабастр, спускащо се към огромно помещение. Подът е направен от твърд като стомана син метал, изпъстрен със сребро, а в стените има стотици затъмнени сводести арки. Точно пред теб има две гигантски врати от парчета платина, гравираны със спиращи дъха сложни модели. Помещението е пусто, но веднага щом закрачваш в него и стигаш вратите, ти хрумва, че зад всяка от арките може да се крие легион влечуги.

В средата на вратата има ключалка, която се състои от четири шестостенни бутона, подредени във формата на пирамида, с един на върха и три в редица под него. Всеки път, когато докоснеш някой от тях, на повърхността му се появява сияещо число. Основното ти Кай умение те информира, че това е ключалка с комбинация.

Ако натиснеш всеки бутон няколко пъти, докато правилните числа се покажат на всеки от тях, ключалката ще се освободи и вратите ще се отворят.

Ако знаеш колко пъти трябва да натиснеш горния бутон, за да се покаже точното число, както и правилното трицифрено число върху долните копчета, събери двете числа и отиди на съответния епизод.

Ако знаеш само едно от двете правилни числа, които са нужни за отключване на вратата, отиди на съответния епизод (там ще има текст, който потвърждава това).

Ако не знаеш никое от правилните числа, иди на 207.

242.

Оставяйки конете си и кулата на Южната порта за себе си, влизате в широк булевард, заобиколен от работилници и къщи, всички построени от червен камък или скали, покрити с червена мазилка. Самите сгради са малки и на гъсто, но всяка от тях, без значение колко е скромна, си има кула със заострен връх, извисяваща се в небето. Огромните глави на каменни дракони със сънливи очи се вглеждат надолу от балкони на минарета, увенчани или с медни куполи с формата на лук, или с платформи, в които наскоро са поставени военни машини.

Банедон посочва към гостилница и предлага да спрете там, за да се подсилите. Къщата на Чибан е на повече от час ходене, а вие сте изгладнели след дългото яздене.

Ако искаш да влезете в гостилницата, мини на 80.

Ако решиш да игнорирате куркащите си черва и продължите да вървите към къщата на Чибан, обърни на 146.

243.

Пред вас има огромно помещение. Стените му са окичени с коприна и изящни гоблени, а потъналият му под е отрупан догоре с блестящи съкровища. Когато влизате, полъх на парфюм разрошва косата ти, а звукът от песни на птици изпълва ушите ти.



– Кад-гул да-нар Ли-оок! – прошепва и жив, зелен пламък обгаряща блестящия скъпоценен камък.

Согх те води покрай бълбукащ басейн с кристално чиста вода към преддверие. Там, върху яркоален диван, лежи владетелят на това убежище, облечен с екстравагантен костюм в много цветове. Огромното му квадратно лице е обградено от качулка, украсена със странна лилава козина. Той се помръдва от покоя си и отваря своите черни като катран очи.

– Согх! Кой е този човек? – извиква ядосано. – Защо си го довел тук?

Крадецът се опитва да даде обяснение, но това води само до по-голям гняв.

– Согх, ти сополив глупако! – измучава той. – Знаеш, че е забранено да водиш външни лица в тайните територии на гилдията. Трябваше да те набия с камшик за твоята глупост. На всички ни е ясно, че този нортлендец може да е шпионин или дори... – той прави пауза, вглеждайки се в теб с притеснение, – наеман убиец.

Вади скъпоценен камък от джоба си и го вдига във въздуха.

– Каг-гул да-нар Ли-оок! – прошепва и жив, зелен пламък обгръща блестящия скъпоценен камък.

Ако имаш Магнакай дисциплината Пси-преграда, обърни на 101.

Ако не притежаваш това умение, мини на 64.

244.

Вълчищата започват да вият, а техните гуаки ездачи се кикотят весело, докато се спускат към теб. Нападеш сивокож ездач, разцепвайки хилещата му се глава на две, и извърташ ръката си назад точно навреме, за да се справиш с вълчище, скачащо право към лицето ти. Навсякъде около теб се чува ръмжене и пищене, докато притискащи се тела опитват да превземат сетивата ти, но ти си Кай майстор и в разгара на битката нервите ти са легеноступени. Безжалостно се биеш с бързина и умение, като оставяш зад себе си дузина трупове и толкова удари.

Но ти не се биеш сам. Банедон се появява, проблясващи пламъци бликат от пръстите му с плющене като от камшик, което ехти над грохота от битката. Тогава се появява нова вълна от ездачи на вълци. Те се присъединяват към свадата, вклинявайки се между теб и спътника ти. Черно острие разсича въздуха на по-малко от сантиметър от скалпа ти, но ти нанасяш на притежателя му фатален удар, преди да успее да замахне за втори път.

Той пада, но вълчището му скача нагоре и се задържа за коня ти, ноктите му са се забили в кожата на седлото, а разпенените му челюсти тракат близо до гърлото ти. Трябва да откачиш този звяр възможно най-бързо, преди да е завлякъл и гвама ви на земята.

Вълчище: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Ако имаш Магнакай дисциплината Власт над животните, добави 2 към своето БОЙНО УМЕНИЕ по време на боя.

Ако спечелиш и битката трае три или по-малко бойни рундове, обърни на 306.

Ако спечелиш и битката трае повече от три бойни рунда, мини на 148.

245.

Това е алея, обградена с дървета, водеща до огромна публична градина, наречена Парка на дъгата заради големия брой редки и разноцветни цветя, които растат тук. Самият парк сега е превърнат в армейски лагер за онези анарийци, които са се отзовали на отчаяния апел на президента за защитници. Флаговете им, осветени от светлите на стотици огньовете, висят над палатките, изпълнили тучните тревни площи. Група войници, въоръжени с двуръчни широки мечове, които са поставили да почиват върху раменете им, стоят като пазачи при портите на парка.

Ако искаш да ги питаш дали знаят къде живее магьосникът Чибан, обърни на 17.

Ако искаш да продължиш по Алеята на гъгата, без да спираш, мини на 288.

246.

След като оставяш половината си екипировка, успяваш да загребеш нагоре през черната вода. Накрая стигаш повърхността, кашляйки и задъхвайки се за въздух. Първоначално невероятната хладина зашеметява сетивата ти, но сега ги възвръща, прищипвайки те да плуваш към далечния бряг, който проблясва слабо в неясния сумрак.

Целият в болки и скованост излизаш от езерото и колибираш на гладките гъбести скали, намиращи се покрай брега.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, мини на 298.

Ако не притежаваш това умение, обърни на 41.

247.

Приближаваш потрепващото тяло на мъртвата небесна змия, държиш оръжието си в готовност, в случай че тя внезапно се надигне и атакува отново. Със сурово очарование разглеждаш отровните зъби и лъскавите зелени намотки – побиват те тръпки, когато си помисляш колко близо си бил до смъртта.

Група равнинни лешояди вече кръжат над теб, чакайки да започнат да пируват с трупа на съществото. Качваш се на коня си и следваш Банедон, докато не се връщате обратно при главния път. Огладнял си и трябва да изядеш Хранене или ще изгубиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

За да продължиш, мини на 318.

248.

Приведен в сенките под стълбището, поглеждаш към края на осветения с факли коридор, където войник пази чифт солидни железни порти.

– Твоите оръжия и екипировка са от другата страна на портата, приятелю – прошенва Согх. – Това е трезорът на кулата, макар че той не е толкова сигурен, колкото те си мислят. Веднъж ме хванаха вътре, но така и не разбраха как съм успял да вляза. Има таен проход през стената, водещ до конюшните отвън. Ако успеем да минем покрай стражата и влезем в трезора, ще можеш да си възвърнеш екипировката, аз ще взема онова, за което съм дошъл, и двамата ще можем да се измъкнем през конюшните.

– Ами приятелят ми? – питаш, загрижен за сигурността на Банегон.

– Той не е тук. Дочух стражите да казват, че са го отвели в казармата при Източната порта. Бих се тревожил за шията му, след като спася своята, ако бях на твое място.

Взираш се в пазача и в главата ти бавно се формира план.

– Дай ми тази кесия със сребро – казваш, протягайки ръка.

– Чакай малко, аз... – отговаря с тревога Согх.

– Не спори – отсичаш. – Ще си я вземеш обратно. Просто ми трябва правилната стръв за тази риба.

Неохотно той ти подава кесията. Тихо излизаш от сенките и започваш да се промъкваш по коридора, стараейки се да избягваш локвите трептяща светлина от факлите. Когато вече си на десет стъпки от пазача, започваш да поставяш пътека от сребърни луни по целия път обратно до стълбището. Стражът забелязва блясъка на среброто и не успява да устои на изкушението – напуска поста си, за да събере монетите. Чакаш напрегнато с меч в ръка, докато той бавно приближава. Вече е на няколко крачки от скривалището ти, когато внезапно те вижда и започва да вика за помощ.

Трябва да действаш бързо или виковете му ще призват всеки пазач в кулата.

Ако имаш Магнакай дисциплината Пси-устрем и си гостигнал ранга Княз, обърни на 84.

Ако искаш да го атакуваш с меча си, мини на 3.

Ако искаш да хвърлиш камата си по него, направи го на 215.

249.

По-нататък по назъбения паранет на бойната кула група непоколебими войници гиаки са се покатерили по стената, използвайки обсадна стълба. Атаката им води огромен люспест гоургаз, размахващ с опустошителен ефект брадва за две ръце. Той разсича страховит път през анарийските защитници и се насочва към теб.

Гоургаз: БОЙНО УМЕНИЕ 23, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 34

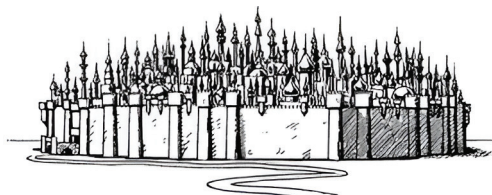
Това същество е имунизирано срещу Мозъчен Взрив (но не и срещу Пси-устрем).

Ако спечелиш битката, мини на 303.

250.

Ходиш по тясна калдъръмена улица, стараейки се да избягваш да преминаваш близо до прозорци и врати, където проблясъкът от камините е силен. Градът е в мрачно настроение. С техните жени и деца, пратени за сигурност на юг, войниците и гражданите се подготвят за предстоящата битка. Тежки стъпки и тракането на оръжия ехтят по улицата, когато група словиянски наемници минават покрай теб, с алени и черни райета на ръкавите си и полирани алебарди върху бронираните си рамене.

Вървиш след тях, докато маршируват към сграда в далечината, където техният офицер им нарежда да спрат и да развалят строя. Повечето от войниците влизат в сградата, но двамата остават отвън, за да говорят и споделят лула с тютюн от Лоурден.



Нагнус на сградата гласи:

КАЗАРМИ ПРИ ИЗТОЧНАТА ПОРТА

Ако искаш да попиташ наемниците за Банедон, иди на 189.

Ако искаш да опиташ да влезеш в казармите незабелязан, обърни на 68.

Ако избереш да продължиш да вървиш по Пътя на източната стена, направи го на 284.

251.

Лишен от зрението, докато се спускаш в тъмната празнота, твоето Кай възприятие компенсира, като става по-сензитивно и остро. В съзнанието ти се формира картина на събитията, случващи се около Котела. Виждаш вдигащата и лицата на сенатските стражи, които придържат въжето на люлката ти. Към тях се присъединява още един, за да им помогне със задачата. Той заема място на ръба на шахтата и хваща въжето, но в ръката си има скрито остро като бръснач острие! Гърлото ти те присвижда от страх, когато виждаш злорадстващото лице на сенатор Чил.

Обърни на 53.

252.

Като повечето анарийски селяни, тези работници във фермата са прости хора. Не са чули нищо за войната на север и не знаят нищо за армиите на Даркленд, които се канят да нападнат столицата им. Всичко, което могат да ти кажат, е, че много каруци, превозващи „таки„ или богати граждани, са минали по пътя за Навасари в последните десет дни.

Биха се радвали да споделят скромното си ядене от царевична супа с теб, но миризмата на торения огън унищожава апетита ти и отклоняваш учтиво предложението им. Банедон, който говореше със собственика на къщата, се връща при конете и кима към указателния стълб.

– Сочи грешния път. Преди няколко дни една от колите на таките се е блъснала в него и все още никой не си е направил труда да го оправи.

С помахване работниците от фермата си вземат говиждане с вас, докато вие пришпорвате конете по главния път. Гладен си и трябва да изядеш Хранене или ще изгубиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Обърни на 318.

253.

Наемниците настояват за 10 луна предварително, преди изобщо да чуют въпроса ти (в този случай не може да използваш златни крони вместо луна).

Ако имаш тази сума и желаеш да платиш, мини на 19.

Ако нямаш 10 луна или не желаеш да платиш сумата, се опитваш да влезеш в казармите незабелязано на 68.

Или оставяш казармите, за да се върнеш обратно по Пътя на източната порта на 278.

254.

Таласъмните започват да катерят скалистата основа на стъпалата и се хвърлят в кухнята с фанатичен устрем.

Всички са невъоръжени, но пръстите им, завършващи с нокти, са остри и смъртоносни като ножове.

Глутница таласъми: БОЙНО УМЕНИЕ 24, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Ако си със Сомерсверг в тази битка, може да удвоиш изгубените от съществата точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако спечелиш битката, мини на 147.

255.

Командирът присвища очи.

– Ха! – изсумтява. – Нека влязат. Нуждаем се от всеки човек. Кръвта им е толкова добра, колкото и всяка друга, която ще бъде пролята в защита на този град.

Хвърляш поглед към Банедон и се усмихваш, докато той изтрива капка пот от веждата си.

Обърни на 113.

256.

– Търся Камъка на знанието от Тахоу – отговаряш смело. – Аз съм Кай господарят Самотния Вълк и търся мъдростта на Никсатор, за да мога да победея потомството на враговете му и да спася народа си от унищожение.

Суровият ѝ поглед омеква, когато гордите ти думи изпълват помещението с резониращо ехо. Усещаш тъга в нея, но тя отговаря с думи на радост, които се формират в съзнанието ти: „Мисията ти ще бъде изпълнена, както се случи с отците ти преди много векове. Чакахме дълго появяването ти, Скарн, и ние ще изпълним дълга си към Него, който ни даде живот.

Тя отваря огромните платинени врати и ти прави жест да я последваш.

Обърни на 200.

257.

Главният път се извива като неспокойна змия, докато залопирате с главите напред през смрачаващите се хълмове на Тахоу. Отвратителният лай на вълчищата приближава все по-бързо, докато се борите отчаяно да държите уморените си коне пред лакомата глутница.

На три километра от селището с наблюдателна кула най-бързите членове на групата се изравняват с вас, докато се гвижите покрай пресъхнало водно корито. Очите и зъбите им проблясват злокобно на лунната светлина, докато ви засичат, принуждавайки ви да спрете и да се биете.

Обърни на 244.



Защитник го атакува, промушвайки копието си през студените сини пламъци.

258.

Безмилостно врагът лее огъня си над северната и западната градска стена, докато черното небе над Тахоу не пламва в ослепително алено. Защитниците поглеждат неспокойно към оръжията си и се молят боговете да са с тях, поне до съмване. А когато първите лъчи на зората се показват над източните хълмове, никакви мъгли вече не обгръщат армиите на Мрачния властелин Гнааз – скупчили са се в целия си блясък, чакайки заповед за атака. Хвърляш поглед над това гибелно море и отбелязваш многото полкове на злото, простиращо се пред стените на Тахоу.

Въоръжените легиони на Васазония са първите, които напредват, движейки се в стегнати редици към Западната порта. Начело им върви фигура, обвита в злато, около която студен син огън гори интензивно. Той крачи в обхвата на градските стрелци и те пращат облак от стрели, за да го поздравят, но те се отбиват и разбиват, когато се сблъскат с непробиваемия блестящ щит. Той пресича обсадения мост и спира пред Западната порта. В ръката му има сфера от черен метал. Вдига го пред себе си и произнася заклинание. Веднага стрела от алени пламъци полита от сферата, унищожавайки огромните врати с оглушителен гръм. Гордо той закрачва в града и защитниците пред него се стопяват. Един събира достатъчно смелост да го атакува с копие. Следва пръщящо проблясване и на момента войникът се превръща в купчина тлеещ прах.

Той напредва буйно и непоколебимо покрай атаките срещу него, понеже те не могат да пробият магическия му щит. Едва когато се изправя лице в лице с теб, спира.

– Дойдох за теб, Самотен вълк – казва със зла усмивка на лице.

Взираш се в леденостудените очи на заххан Кимах, владетел на Васазония. Когато вдига своята сфера от черен метал, ти се подготвяш за битката, която предстои.

Ако имаш Сомерсверд, мини на 48.

Ако не притежаваш този Специален предмет, иди на 210.

259.

Согх поглежда свенливо към теб, докато претърсваш мъртвите стражи.

– Не съм боец – казва, извинявайки се за страхливото си поведение. – Нямам стомах за това.

Той прави гримаса при гледката на окървавените тела, но успява да превъзмогне гнусливостта си, когато съзира златен пръстен и пълна кесия при единия от тях.

Търсенето ти разкрива четири полезни предмета:

* 2 Меча

* 1 Кама

* 1 Железен ключ

Оставяш Согх да задържи пръстена и кесията и му подаваш един от мечовете, който той приема с неохота. Запазваш останалите три предмета (запиши ги в Дневника).

След като скриваш труповете, последваш Согх, докато те води през залите и коридорите на кулата на Южната порта. На два пъти почти ви разкриват, но твоите Каи умения и пъргавината на крадеца ви спасяват от следващи конфронтации, докато не стигате приземния етаж на кулата.

Обърни на 248.

260.

За части от секундата го контраатакуваш със свирепост, което отрязва ръката му до лакътя. Ръка и кама падат на масата и войникът колабира с викове на пода. Другарят му изритва пейката и отстъпва, докато тършува непохватно за меч си. С пиянски вик изважда острието и се хвърля напред в безразсъдна атака.

Пиян наемник: БОЙНО УМЕНИЕ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Ако искаш да избегнеш битката, мини на 328.

Ако останеш и победиш, обърни на 170.

261.

Може да хвърлиш монета (златна корона или луна), Специален предмет или Оръжие. Когато решиш кое от притежанията си желаеш да рискуваш, изтрий го от Дневника.

Обърни на 280.

262.

Твоеото психично Магнакай сетиво те предупреждава за предстояща опасност, ако поемеш по лявата пътека.

Ако искаш да проучиш опасността, мине на 45.

Ако избереш да обърнеш внимание на твоеото Магнакай сетиво и поемеш по дясната пътека, обърни на 63.

263.

Кожата ти настръхва, когато устните на стария мъж изричат тихо името ти, а гумите му се чуват в главата ти, сякаш е до теб и ги е прошепнал в ухото ти.

– Ела насам, Самотен вълк – промълвява. – Целта ти тук ми е известна. Аз, Гуиниан от Варета, ще ти помогна с мисията.

Първоначалната ти реакция е да се обърнеш и побегнеш, но Каи сетивата ти разкриват, че този човек говори истината – той може да ти помогне да намериш Камъка на знанието на Тахоу.

Привлечен от командата му и собственото си любопитство, ти изкачваш стъпалата на Съда на магистратите и го следваш до личните му покои. Там той ти обяснява как е научил за теб и целта ти.

Обърни на 76.

264.

В непрогледния мрак не успяваш да видиш неестествена част от стълбата, която крие плътка дупка. Когато стъпваш на фалшивото стъпало, то пропада и кракът ти потъва в дупката, за да се забие в множество куки.

Бодливите им върхове те хващат в капан, понеже не посмяваш да издърпаш крака си бързо, за да не го разкъсаш на парчета, губиш 3 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Обърни на 307.

265.

Включително бульона, който мирише ужасно, в колибата има много малко полезни или ценни неща.

Откриваш следните артикули, които са всички Предмети от Раницата:

- * Гребен
- * Въже
- * Фенер (самозапалващ се)
- * Одеяло

Може да задържиш някой или всички от тях, но ги отбележи в Дневника. Тъкмо се каниш да тръгваш, когато забелязваш капак в пода, близо до камината.

Ако искаш да отвориш капака, мини на 154.

Ако избереш да го игнорираш и продължиш уморителното си пътуване към Тахоу, обърни на 123.

266.

Вдигаш качулката си и се завиш със своето Каи наметало, за да намалиш риска от порязване със счупени стъкла. Скачайки с краката напред, се измъкваш през прозореца само с няколко малки граскотини (губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ), но стъклото се разбива с ужасен трясък, който предупреждава пазачите на пост при страничната врата.

Те обграждат колата и арестуват кочияша, принуждавайки те да се откажеш от надеждите си за бягство по този начин.

Обърни на 39.

267.

Сержантът на групата нарежда на хората си да ви обградят и разоръжат и двамата. Согох незабавно пада на колене и започва да се моли за милост – обвинява теб за всичко, казвайки, че ти си го освободил и принудил да те придружи против волята му.

– Тишина, гъзрице! Ще имаш възможността да разкажеш историята си на главния магистрат. Може би той ще ти повярва... – изръмжава сержантът, преди да хвърли гневен поглед към мъртвия войник. – А може и да не повярва.

Отведен си обратно в килията ти, а четирима едри и въоръжени пазачи са поставени отвън пред вратата със заповедта да стрелят и да те убият, ако опиташ друго бягство.

Обърни на 227.

268.

Гюок е нервен и паникьосан човек. Измъчван е от всякакви тикове и потрепвания и се тревожи за всичко и от всеки. Наскоро състоянието му се влошило и в светлината на събитията, случващи се на север, не е трудно да се разбере защо.

– Ах! Какво ще се случи с нас? Как ще свърши всичко? – мърмори, извивайки гундестите си ръце и движейки погледа си по покривните греди. – Всеки ден през последните две седмици коли, пълни с жени и деца, напускат Тахоу в посока юг, а Сената ни казва, че няма проблем, че трябва да си вършим работата и да не се тревожим за гражданските дела. Е, мен не могат да заблудят. Казвам ви, че ни държат в неведение за това, което наистина се случва, и аз няма да чакам тук, за да страдам от последствията. Затварям и се изнасям в края на седмицата, а ако вие, двама гжентълмени, искате да приемете приятелски съвет, ще направите като мен.

Някой в таверната поисква още ловка. Преди да успееш да зададеш още въпроси на Гуюк, той грабва бутилка и припва да сервира на жадния клиент.

Ако искаш вече да си поръчаш храна, мини на 88.

Ако решиш да се оттеглиш в стаята си, иди на 156.

269.

Когато приключвате с храненето, говорите нашироко за пътуването ви от Десси и мисията за Камъка на знанието на Тахоу. Чибан прави карта на града, която разгъва на пода на кабинета си, единствената повърхност свободна от магическа екипировка.

С пръстите на краката си посочва местоположението на Котела на Тахоу: това е Площадът на драконите в Западния квартал на града.

– Котелът е пещера с формата на фуния и кръгла шахта в основата си. Шахтата се спуска към руините на древния град Заарикс, на 500 метра под улиците на Тахоу. Легендите разказват, че Камъкът на познанието бил хвърлен в Котела, за да се попречи на Черния заххан на Васагония да се сдобие с него по време на Голямата кхордаимска война. Шахтата била затворена и останала запечатана през последните 360 години.

Той вдига погледа си от картата и ти забелязваш, че усмихнатите му черти сега са тъжни и сдържани.

– На зазоряване армиите на Мрачния властелин Гнааз ще са при портите на града и битката за Тахоу ще започне. Мое задължение е да съм тук, за да защитавам любимия си град, иначе на драго сърце бих те придружил по време на търсенето.

Сега има само един човек, който може да ти помогне, понеже той е единственият, който може да ти осигури достъп до шахтата, която се спуска към Заарикс. Той е президентът на Анари Толмуда. Елате, ще ти уредя незабавно среща с него.

Обърни на 208.

270.

Надигаш се и се затичваш по назъбения паранет на бойната кула, избягвайки смъртта на сантиметри, когато каменна топка отнася перилото и пътеката, където се беше подслонил. Сто метра напред пред погледа се появява кула – една от многото за подсилване на градската стена. Едва вярваш на очите си, когато забелязваш спътника си Банедон да стои зад зъбите. Помахваш и извикваш към него, но звукът от битката удавя повика ти.

Обърни на 131.

271.

С благодарност приемаш предложението и добавяш храната към купящия на решетката бульон. Той ти казва, че е отшелник и е живял тук, на ръба на пролома, през по-голямата част от живота си. Почти е спял, но познава всеки сантиметър от тези хълмове така добре, както колибата си, и предлага да покаже на теб и Банедон пряк път до Тахоу.

Ако искаш да приемеш помощта му, мини на 37.

Ако избереш да не приемеш помощта му, напускаш колибата и продължаваш на 123.

272.

Имаш силно предчувствие, че ще те сполети смърт, ако останеш в каруцата.

Ако искаш да се вслушаш в своето Кай чувство и скочиш от засилената се кола, обърни на 230.

Ако решиш да игнорираш предчувствието си и останеш на борда, мини на 340.

273.

Тъкмо стигаш до площада в края на Ручейния двор, когато внезапно осъзнаваш, че си бил обран. Пияният войник въобще не е бил пиян – бил е опитен джебчия.

Изтрий Втория Специален предмет от Дневника. Ако нямаш никакви такива, изтрий първия Предмет от Ранницата.

Ако искаш да се затичаш обратно към алеята с таверни, за да погнеш гжебчията, мини на 94.

Ако решиш да го оставиш и продължиш по пътя си, обърни на 334.

274.

В продължение на три часа яздите без пауза или почивка по главния път към Тахоу. От двете му страни шумолящите треви на равнината Анари се помръдват мързеливо от слабия сутрешен бриз. Селата са малко, но навсякъде, където има дървета, откривате групи с колиби наблизо.

Главният път се спуска по било към шубрак от закърнели дървета, където около кладенец са построени в кръг прости къщи. С приближаването ви се чува звън от камбана, след което се появяват няколко селяни, всеки държащ кошница с подбрани стоки, които ви подканват да купите.

Ако искаш да разгледаш тези стоки, мини на 331.

Ако искаш да продължите през селото, без да спирате, обърни на 52.

275.

Магхана те води в друга стая, една от няколкото извеждащи от пищното му помещение, и се приближава до подиум, издигащ се близо до вратата. Прекарва ръката си над кристал, въграден в повърхността, и отведнъж част от стената потъва навътре, разкривайки мрака отвъд. Легено-влажен вятър изпълва стаята, донасяйки преситена мизантропия на разложение. В помещението има и маси, отрупани с екипировка за онези, които се осмелят да преминат през Ветровития портал.

– Вземи каквото ти трябва – казва Магхана, гласът му е едва доловим от воя на вятъра. – След което тръгвай.

Избултва Согох навън от помещението и заключва вратата след себе си.

Ако искаш да разгледаш екипировката, обърни на 13.

Ако избереш да игнорираш екипировката и вместо това изследваш портала пред теб, мини на 181.

276.

Ефектът от твоя довършващ удар е, че нокаутира паза-ча с главата напред върху студения каменен пог. За съжаление, звукът от битката предупреждава другарите му и докато си се навел да грабнеш ключа от колана на мъртвеца, ги чуваш как приближават с подкованите си ботуши надолу по стъпалата. Водещата двойка е въоръжена с лъкове и когато стигат основата на стълбището, те коленичат и се прицелват.

– Предай се или умри! – извиква сержантът им, размахвайки заплашително брадва.

Ако искаш да вдигнеш ръце в знак на предаване, иди на 267.

Ако не се подчиниш на заповедта му, обърни на 95.

277.

Драконоподобните очи на чудовището пламтят с омраза и дълбоко ръмжене тътне в зъбатата му пасть, докато се приготвя да атакува.

Задрагон: БОЙНО УМЕНИЕ 43, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 58

Съществото е имунизирано от Мозъчен взрив (но не и Пси-устрем).

Ако спечелиш битката, обърни на 93.

278.

Не си стигнал далече, когато за твоят ужас се озоваваш пред кулата на Южната порта. Стражите те разпознават веднага и вдигат тревога.

Обръщаш се да побегнеш, но кавалерийски възвод излиза от постройката при портата и ти си бързо обграден.

Ако искаш да се биеш с тези войници, мини на 44.

Ако избереш да се предагеш, обърни на 162.

279.

– Изглежда имаме двойка пътуващи клоуни, дошли да ни забавляват с приказните си истории – подиграва се сержантът, докато хората му се смеят с пренебрежение на обяснението ти.

Той изважда извития си кавалерийски меч и насочва острието пренебрежително към гърдите ти.

– И двамата сте арестувани заради подозрение в шпионаж. Хвърлете оръжията си веднага!

Ако искаш да се подчиниш на сержанта, мини на 24.

Ако искаш да се съпротивиш на ареста, обърни на 85.

280.

Отнема малко повече от три секунди на предмета да удари здрава земя и ти преценяваш, че падането трябва да е било поне от тридесет метра – прекалено високо, за да скочиш безопасно. Вместо да рискуваш своите крака, а вероятно и живота си с такъв скок, решаваш да опиташ да достигнеш стълбата.

Обърни на 38.

281.

Усещаш аура на психична енергия, която гори свирено в сърцевината на движещата се сянка. Съществува притежава свръхестествена сила и огромна унищожителна мощ. Да приближиш може да бъде смъртоносно, но ако го игнорираш, може да се окаже също толкова бедствено.

Ако искаш да призовеш своята Пси-преграда и приближиш сянката, обърни на 166.

Ако избереш да я избегнеш, като продължиш бързо напред, мини на 61.

282.

Покривът на пещерата и тунелът зад нея са достатъчно високи, за да може да се премине през тях на гърба на кон. Но вътрешността е толкова тъмна, че за да не се отклониш от курса, ще ти трябва някаква светлина, която да осветява пътя отпред.

Ако притежаваш Огнена сфера от Калте, Фенер или Факла и Кутийка с прахан, обърни на 219.

Ако не притежаваш никой от тези предмети, иди на 341.

283.

Металът е кремав на цвят и тънък като нафора, а изобразението върху повърхността му изглежда е сложно математическо уравнение. Използваш ума си, за да решиш математическата задача и си близо до отговора, когато металът внезапно избухва в пламъци. Захвърляш пламтящия жетон веднага настрани, но въпреки това ръката ти е лошо изгорена от пламъка: губиш 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Проклинаш механизма, но се утешаваш с разгадаването на загадката: отговорът е 320 (запиши го в Дневника, може да ти потрябва по-нататък в приключението).

Обърни на 130.

284.

Продължаваш по улицата, докато следва извивката на градската стена. Вляво от теб забелязваш таверна, чиято врата и прозорци са заковани с дъски. След нея улицата се разклонява наляво. Ръждясал железен надпис гласи:

УЛИЦАТА НА БЕСИЛКИТЕ

Ако искаш да тръгнеш по Улицата на бесилките, мини на 234.

Ако искаш да продължиш по Пътя на източната стена, обърни на 55.

285.

Гуаките те фиксират с твърди погледи, жълтите им очи са широко отворени от шока, докато тършуват за оръжията си. Обаче докато успяват да извадят мечовете си и да се изправят на крака, ти се хвърляш напред в атака.

Скаутни гуаки: БОЙНО УМЕНИЕ 15, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 20

Заради изненадващото ти нападение игнорирай точките ИЗДРЪЖЛИВОСТ, които може да загубиш по време на първите два рунда.

Ако спечелиш боя, мини на 21.

286.

Врагът започва да бомбардира стената с огромни каменни топки, изстрелвани от катапулти, прибутани на колела до ръба на огромния ров. Първият от тези снаряди пада от небето, без опасността да направи огромна дупка в паралетите и пътеките. Веднага се прикриваш, но с ужас виждаш как един от големите снаряди лети право към теб.

Посочи число от Таблицата. Ако си изпълнил Кръга на соларис, прибави 4 към него.

Ако сборът ти е 0–5, обърни на 112.

Ако е 6 или повече, мини на 270.

287.

Камата потъва дълбоко в гърдите му, събаряйки го на земята. Той започва да крещи от внезапната болка и викът му предупреждава патрула от стражи на горния етаж. Напускаш скривалището си и се затичваш към умиращия войник, ръката ти е протегната, за да грабне ключа от трезора от колана му. Но преди да го достигнеш, чуваш подкованите ботуши на патрула да тропат надолу по стълбите зад теб.



Врагът започва да бомбардира стената с огромни каменни топки, изстрелвани от катапулти.

Водещата двойка е въоръжена с лъкове и когато достигат гъното на стълбището, коленичат и се прицелват.

– Предай се или умри! – извиква сержантът им.

Ако искаш да вдигнеш ръце в знак на предаване, иди на 267.

Ако избереш да не се подчиниш на заповедта му, иди на 95.

288.

Алеята се движи покрай края на Парка на дъгата, докато се насочва към сградата на градския съвет и пазара на Западния квартал. Достигаш Гилдията на търговците на оръжия и патрул от стражи, воден от офицер, носещ герба на гарнизона на Тахоу, внезапно се появява от странична улица и се приближава, марширувайки, към теб. Веднага щом офицерът те зърва, нарежда на хората си да спрат и да заредят лъковете си.

– Спри! – нарежда. – Спри веднага или ще стреляме!

Ако искаш да се предадеш на този патрул, мини на 344.

Ако искаш да игнорираш заповедта на офицера и се обърнеш да бягаш, обърни на 211.

289.

Ледената вода запушва носа и гърлото ти и те сковава до костите. Бориш се отчаяно да контролираш измъчващата те паника, когато гладуващите ти за въздух бели гробове изпълват гърдите ти с агонизираща болка.

Ако притежаваш някакво сабито, мини на 25.

Ако не притежаваш този предмет, обърни на 329.

290.

Лидерът на приближаващата кавалерия, сержант, анализира на хората си да променят формацията. Те напускат главния път и правят кръг около скривалището ти. Сержантът изважда закривения си кавалерийски меч, протяга ръка с него и приближава с коня си така, че острието се рее заплашително точно пред гърдите ти.

– И двамата сте арестувани – изревава. – В подозрение за шпионаж! Хвърлете оръжията си веднага!

Ако искаш да се подчиниш на заповедта на сержанта, мини на 24.

Ако избереш да се противопоставиш на ареста, иди на 85.

291.

Потопът те поглъща толкова бързо, че е невъзможно да избегнеш вдигването на финия пясък. Когато това става, ужасна болка пронизва гърдите ти: прахът съдържа спорите на смъртоносна гъба, която сега трови белите ти гробове. Освен ако нямаш Магнакай дисциплината Изцеление и не си достигнал поне ранга Покровител, трябва да изгубиш 8 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

Ако все още си жив, обърни на 233.

292.

Можете са видимо разгрознени, че си прекъснал разговора им. Един от тях, мошеник с изпито лице, тъмни очи и къдрава черна коса, грабва кана от масата и отпива голяма глътка. Той я поставя тежко обратно и се обръща към приятеля си:

– Знаеш ли – казва той, а червено вино струи през развалените му зъби, – брат ми Гхане беше убит в Рагадорн миналата година. Беше наръган в гръб от въшлив нортлендец.

Бавно обръща главата си и се взира студено в очите ти.

– Мразя нортлендци – изръмжава. – Всичките са страхливи, забиващи нож в гърба страхливци!

Забеляваш как ръката му оставя каната и се плъзва под масата.

Ако искаш да му кажеш, че съжаляваш за това, което се е случило с брат му, мини на 8.

Ако искаш да се приготвиш за бой, в случай че те нападне, обърни на 86.

Ако решиш, че ще бъде разумно да напуснете гостилницата, направи го на 347.

293.

Вълчите ездачи започват да ви преследват, но гонитбата им е нерешителна и вие се покривате след по-малко от километър, когато чувате гуаките да прекратяват лова си. Утешават се с това да отправят заплахи и гнусни клетви по вас, когато изчезвате бързо в сумрака.

Главният път се подава от хълмовете при село, наречено село Варта, намиращо се накрая на тахоуските равнини. Равнините се състоят от поля с култивирани посеви, формиращи плодородна пазарна градина, широка два километра, която се обработва точно до бреговете на огромен ров, обграждащ столицата. Варта е изоставено: мъжките ѝ обитатели сега са се подслонили зад градските стени, докато жените и децата са отпътували на юг, към сигурността на Навасари. Когато напускате празното селище и се спускате по равнините, зървате за първи път величествения древен град.

Обърни на 100.

294.

Клатиш глава, не вярвайки, когато виждаш кой седи в стола на главния магистрат. Това е Гуиниан, мъдрецът от Варета, човекът който предсказва опасностите в Бездната на обречените и ти помогна да откриеш Камъка на знанието на Варета.

– Звездите ни се обединяват, Самотен вълк – казва той, малка усмивка набръчква благото му лице. – Съдбата постанови, че ще се срещнем отново.

Обърни на 54.

295.

Стискаш слънчевия меч с двете си ръце и нанасяш удар по мълнията, устремила се към гърдите ти. Следва ужасяващо разтрисане и пръскане на бели искри, когато мечът отбива стрелата и я запраща със стържещ звук обратно по коридора.

Тя експлодира сред влечугите с проглушително пропукване, унищожавайки тях и оръжието им и разпръсквайки горящите им останки навсякъде по стените и пода. Прикриваш своето лице с наметалото ти и се затичваш с главата напред през издигащите се на талази дим и пламъци към по-ясна част на коридора отвъд.

Обърни на 241.

296.

Изведнъж страшен шум изпълва ушите ти и огромна змия се издига над посежите пред теб благодарение на чифт мощни пернати крила. Два подобни на лешоядови крайници, завършващи с остри, раздиращи нокти, граскат във въздуха и се спускат към гърдите ти.

Обърни на 82.

297.

Хвърляш се, претърколваш се два пъти и скачаш на крака, претърпявайки нищо по-сериозно от ограскано рамо и ударено коляно: губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

За да влезеш в кулата, обърни на 131.

298.

Постепенно, докато усещането се завръща в замръзналите ти крайници и сърцето спира да блъска в гърдите ти, усещаш как горчивина и обида се надигат в теб. Вдигаш лицето си и надаваш гневен вик, проклинайки сенатор Чил за коравосърдечното му предателство, което едва не доведе до гибелта ти.

Гласът ти пътува през мрака към малка точица, която е шахтата на Котела, на 500 метра над теб, но никой не чува вика ти. Сенатът е убеден, че си загинал след падането и е наредил тапата да бъде поставена обратно. Безпомощно се взираш в празнотата и гледаш със страх и безсилие как малкото петънце проблясва и изчезва.

Обърни на 218.

299.

Следваш стария отшелник обратно до пролома и покрай сухото речно корито. Отвежда те до пещера, чийто вход е частично скрит от каменно свлачище.

– Влез и следвай тунела през склона и скоро ще стигнеш място, близо до столицата.

Преди да успееш да му благодариш, той се обръща и започва да се отдалечава, накуцвайки, нямаш търпение да се върне при топлината на колибата си.

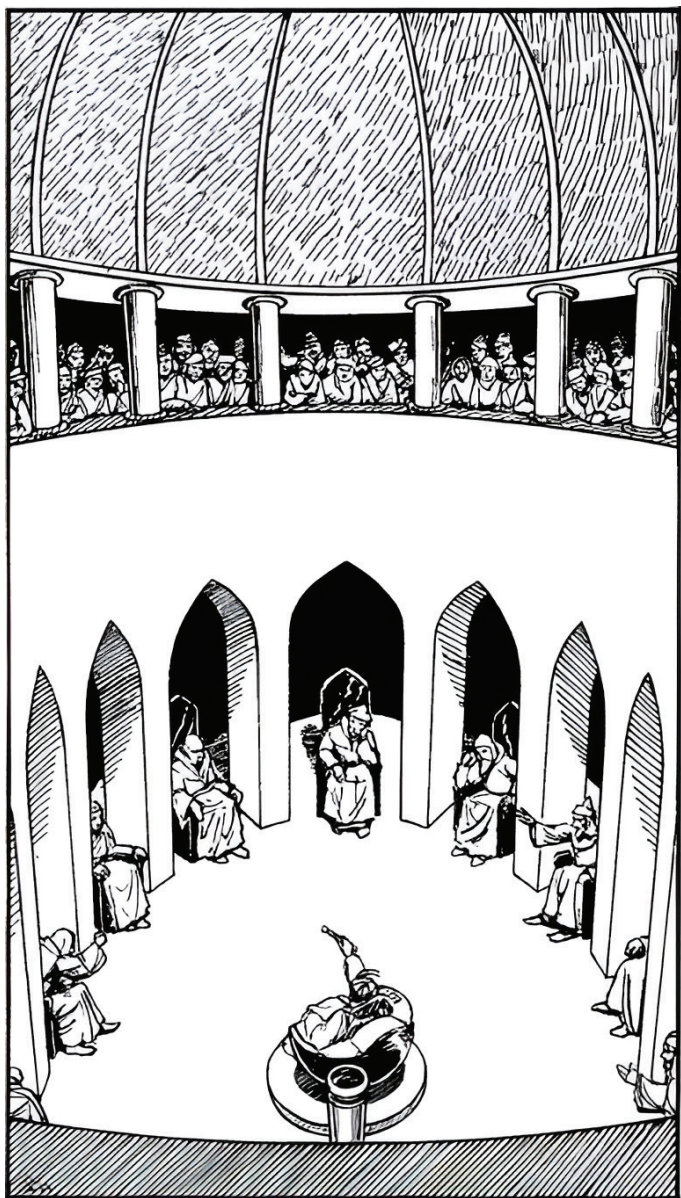
Обърни на 31.

300.

Огромното здание от каменни плочи при входа на Анариум е пълно със стотици хора. Служители на Сената, войници и граждани са изпълнили стъпалата, даващи достъп до голямото фоайе и външните зали на сградата. Забелязваш, че страничен вход е използван само от армейски скаути, които пристигат със съобщения и напускат със заповеди за наблюдателниците, скрити в околните хълмове. Предприемаш обмислен риск и нареждаш на кочияша да спре до страничния вход. Този смел ход се отплаща – като виждат президентския свитък, стражите не само те пускат да влезеш в Анариум, но и си ескортиран до Апелационната галерия в самата сграда.

От мястото ти в галерията се взираш надолу към овална зала, обградена от дванадесет арки, под които сенаторите на Анари седят на подобните им на тронове столове от лакиран дъб. Президент Толтуда е заел място в средата на залата и председателства разгорещена дискусия, която е достигнала върхната си точка. След като е изслушал всички страни на спора, той обявява гласуване и въпросът е решен чрез вдигане на ръце.

– Сега стигаме до доста необичаен въпрос, който е повдигнат от един от нашите най-изтъкнати граждани – казва президент Толтуда, представяйки апела ти към Сената. – Сомерлундски лорде, Самотен вълк, моля те да се представиш пред събралите се.



Президент Толтуда е заел място в средата на залата и председателства разгорещена дискусия.

Ти се изправяш от мястото си и се покланяш пред сенаторите.

– Моля да ни представиш искането си, Самотен вълк – казва президентът и мълчание се спуска в залата, когато започваш да обясняваш целта на пътуването ти до Тахоу. Когато приключваш, президентът подканва сенаторите да говорят.

– На мнение съм, че трябва да помогнем на сомерлунгца – изпищява острият глас на сенатор Зиларис. – Ако той открие Камъка на знанието, помощта му може да обърне нещата и да спаси Тахоу от хватката на Мрачния Властелин Гнааг.

Мърморене в знак на съгласие се понася из залата.

– А аз казвам, че трябва да откажем Котелът да бъде отворен – гръмва мощният глас на сенатор Чил. – Казвам, че ако не беше присъствието му в нашия град, щяхме да бъдем пощадени от вниманието на Мрачните Властелини. Той е обектът на техния гняв и злоба. На мнение съм, че трябва да им го предадем, и по този начин ще спасим града си, страната си, народа си и нас самите!

Вълна на подкрепа еква от арките и кожата ти настръхва при мисълта какво би могло да се случи. Президент Толтуда призовава за вот, който да реши дали Сенатът да ти даде достъп до Котела, или да те използва при сделка за мир с Мрачните Властелини.

Напрегнато очакваш резултата. Гласовете са дадени и преброени и Сенатът е разделен поравно: шест гласа за теб и шест срещу теб. Решението сега зависи от самия президент. Той трябва да даде решаващия глас.

Посочи число от Таблицата.

Ако посоченото число е 0–4, мини на 58.

Ако числото е 5–9, обърни на 137.

301.

В битка си с могъщ обитател на Заарикс. Няма време да избегнеш атаката му и трябва да се биеш до смърт.

Ако използваш Сомерсверг в тази битка, може да удово-
иш изгубените точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на това немъртво
създание.

Ако спечелиш битката, мини на 87.

302.

– Няма значение, страннико, ти не си единственият,
който не знае отговора – казва Кхамар, жестикулирайки
към фермерите от равнината, които смръщено чешат гла-
вите си.

Заедно със своите синове събира нещата си и ви поже-
лава лека нощ. Фермерите скоро го последват и ви оста-
вят двамата с Банедон сами в края на масата.

Ако искаш да говориш с Гюк, собственика на таверна-
та, мини на 268.

Ако искаш да си поръчаш ядене, обърни на 88.

Ако решиш да сложиш край на деня и се оттеглиш в ста-
ята си, направи го на 156.

303.

Когато лидерът им е покосен, гуаките губят самообла-
гание и се оттеглят обратно към стълбата им. Спускаш
се напред, за да им помогнеш, и с вихрушка от удари ос-
тавяш шест трупа в краката си. Няколко предпочитат да
скочат от парапета в рова, пред това да се изправят сре-
щу смъртоносната ти контраатака. За минути стената
е разчистена от врагове и отряд словиянски наемници се
появява, за да запуши пролуката.

Ако имаш Магнакай дисциплината Майсторство в пре-
следването и си достигнал Кай ранга Княз, обърни на 35.

Ако не притежаваш това умение или още не си достиг-
нал този ранг на Магнакай тренировка, мини на 168.

304.

Изтръпване тръгва надолу по гръбнака ти, когато разпознаваш главния магистрат. Това е Гуиниан, мъдрецът от Варета, човекът, който предсказва опасностите на Безгната на обречените и ти помогна да откриеш Камъка на знанието на Варета.

– Ела насам, Самотен вълк – подканва те с жест.

Думите му прозвучават в главата ти, сякаш той стои до теб, шепнейки в ухото ти.

– Съдбата постанови, че ще се срещнем отново.

Привлечен от думите му и собственото ти любопитство, изкачваш стъпалата на Съда на магистратите и го следваш до личните му покои.

Обърни на 76.

305.

Мъжът се усмихва самодоволно, когато разказваш всичко за себе си, мисията ти с Камъка на знанието и мъчението ти в къщата на Сената. Когато накрая си казал вече всичко, той дава воля на дълъг, язвителен смях.

– Аз, Магхана, Предводителят на Гилдията на крадците, през всичките години, в които съм живял под кадифената крепост, съм изпращал много мъже в Котела на Тахоу, за да търсят древни съкровища. Малко отидоха доброволно, а още по-малко се завърнаха живи. Знаеш ли, сомерлундецо, че Котелът е само един от начините да се влезе в главната шахта към Заарико? Има и други маршрути, други шахти и всички те са ми познати. Ще ти покажа една такава шахта, но ще трябва да направиш нещо в замяна. Съгласен ли си?

Предпазливо питаш за условията му.

– Синът ми Аиебек влезе в шахтата преди три лунни, примамен от историите за граконово злато. Не се завърна. Всичко, което искам, е, ако откриеш тялото му, да ми върнеш пръстена, който носи на дясната си ръка.

Без колебание се съгласяваш на това условие, понеже изглежда съвсем приемливо.

Той се усмихва, но този път очите му засияват със странна енергия, сякаш е човек на ръба на лудостта.

– Не ме проваляй – казва, държейки нависоко блестящия мозъчен диамант. – Ще узная, ако лъжеш.

Обърни на 275.

306.

Мъртвото вълчище пада тежко на земята, а конят ти се надига на задните си крака, ритайки във въздуха с предните си копита, които удрят като стоманени чукове сред останалите ездачи на вълци. Повече от един завършват земния си път с отпечатъци от копитата на коня ти върху разбитите им черепи.

Появява се пролука и виждаш как Банедон галопира покрай теб с животното си, докато робата му се вее като чифт сини криле. Забиваш петите си и пришпорваш смелия ти кон след него, напускайки бойното поле, тъй като още от ездачите на вълци се появяват на хоризонта.

Обърни на 293.

307.

Изведнъж си окъпан в бяла светлина, изгряваща върху теб от гупки в камения таван, и веднага виждаш гъното на стълбището двадесет метра пред теб. В коридора зад него врата е отворена леко, за да разкрие две влечуги, закрепил на ременете си огромна кристална пръчка, обградена с тръби и сияещи метални бутони. Ужас изпълва сърцето ти, докато наблюдаваш как пръчката се зарежда с мълния от сила, която е насочена към гърдите ти.

Ако притежаваш Сомерсверг, обърни на 27.

Ако не притежаваш този Специален предмет, иди на 152.

308.

– Твоите действия издават вината ти – изръмжава вогачът на наемниците.

С презрение захвърля настрани треперещите войници и изважда меча си.

– Дръжте ги, момчета! – изкрещява и се хвърля в нападение.

Делгенийски наемници: БОЙНО УМЕНИЕ 26, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 34

Ако искаш да избягаш след един боен рунд, мини на 223.
Ако спечелиш битката, обърни на 174.

309.

Хвърляш се на земята, за да избегнеш смъртоносните остриета, но едно пронизва лявата ти ръка и те запраща няколко метра назад. Падаш несръчно, разбивайки главата си в твърдия каменен под, което отваря нащърбен разрез над окото ти: губиш 8 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Премизваш, за да махнеш кръвта, бликаща надолу по челото ти, скръцваш със зъби и се изправяш на крака. Сержантът извиква:

– Дръжте го!

Всичките шест войници изваждат оръжията си и се затичват към теб. Не можеш да избегнеш тази битка, защото коридорът е тесен, и трябва да се биеш с по двама пазачи наведнъж.

Пазачи на кулата 1 и 2: БОЙНО УМЕНИЕ 17, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 29

Пазачи на кулата 3 и 4: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Пазач на кулата и сержант: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 32

Ако победиш първата двойка стражи, Согх ще се бие на твоя страна и ще добави 2 към твоеото БОЙНО УМЕНИЕ в следващите две битки.

При победа във всичките битки, мини на 177.

310.

Заставаш стабилно, за да се прицелиш отново, докато летящата змия атакува. В последния възможен момент пускаш Стрелата, пращайки я да се зарови в черепа на съзганието, имащ формата на круша. Тя изпуска смразяващ звук и със салто се обръща назад във въздуха, крилата ѝ забишат лудо, когато се разбива в земята сред кървави пръски и счупени пера.

Обърни на 247.

311.

Достигаш края на алеята, където тя се присъединява към широка павирана улица, осветена от фенери. Огромна триетажна сграда стои на ъгъла, прозорците ѝ са заковани с дъски, а всичките ѝ врати заключени, с изключение на една от страни, която е подозрително открената.

Ако искаш да изследваш сградата, мини на 217.

Ако искаш да я оставиш и навлезеш в улицата пред теб, обърни на 278.

Ако решиш да прекратиш преследването и да се върнеш обратно при Ручейния двор, за да продължиш по пътя си, направи го на 334.

312.

Отряд стражи от по двамата влизат в ограждението. Те вземат всичките ти Оръжия, Специални предмети и Предмети от Раницата и те ескортират до килия, намираща се високо в кулата при Южната порта. Банедон е отведен до друга част на градската стена, за да бъде разпитан от командира ѝ.

Маркирай всичките си Специални предмети, Предмети от Раницата и Оръжия в Дневника си, за да индикираш, че те вече не са твое притежание. Само ако отново ги намериш по-късно в приключението, ще може да ги отмаркираш.

Обърни на 134.

313.

Създанията имат някакви психични умения, заради които притежават шесто чувство. Водачът им, женска, която е по-висока и много по-светла на цвят, изведнъж голава присъствието ти. То ужасява съществата и те слизат бързо по стъпалата, прегръщайки защитно яйцето в ципестите си ръце. Затичваш се напред навреме, за да ги видиш как изчезват в мрачното стълбище.

Ако имаш Огнена сфера от Калте или Факла и Кутийка с прахан, обърни на 33.

Ако имаш Огнено семе и искаш да го хвърлиш надолу по стълбите, направи го на 106.

Ако избереш да извадиш ръчно оръжие и да се спуснеш надолу по стълбите в мрака, мини на 224.

314.

Позренията ти се увеличават, докато яздиш към наблюдателната кула. Не се вее знаме от парапета ѝ и никакви стражи не те посрещат. Минаваш по мост, осеян с грехи и принадлежности, а селището изглежда изоставено – сякаш обитателите му са бързали за някъде. Каниш се да припориш коня си в галоп, когато твоите Каи инстинктивно предупреждават за опасност.

Като демони от кошмар, множество гуакски ездачи на вълци се показват, прииждайки от сенчестите си скривалища зад празните колиби. Профучават към теб от всички страни, крещейки и ръгайки копията си в притъмняващото небе.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, мини на 183.

Ако искаш да извадиш ръчно оръжие, за да се приготвиш за битка, обърни на 244.

Ако искаш да опиташ да се измъкнеш от тази засада чрез галопиране покрай прохода, посочи число от Таблицата.

Ако посоченото число е 0–3, мини на 293.

Ако е 4–9, обърни на 257.

315.

– Намери си друго място за седене, страннико, това е мое – настоява той, сграбчвайки гръжката на камата му със свободната си ръка.

Долавяш движение на улицата навън и нервно хвърляш поглед към вратата на избата.

– Ставай – изревава мъжът нетърпеливо, изваждайки бавно камата си от ножницата. – Ако посмееш да се изправиш срещу Согх от Суентина, няма да живееш достатъчно дълго, за да съжаляваш!

В тази секунда вратата се отваря с трясък и вътре нахлуват шест тежко въоръжени стражи на къщата на Сената. Мислейки, че над бирената изба е извършен набеж, което е рутинно събитие тук в Лапата кесия, съмнителните редовни посетители оставят напитките си и побягват към отворената врата в опит да избегнат арест. Согх, крадецът, който те заплаши, се насочва към сенчестата арка.

Затичваш се след него и го грабваш за ръката.

– Измъкни ме оттук – умоляваш го. – Кажу ми цената.

Хитрият крадец се усмихва при мисълта за заработването на лесни пари и протяга ръка.

– Дай ми кесията си и ще ти спася кожата.

Неохотно му подаваш златото си и го последваш в арката. Изтрий всички златни крони или луна, които си записал в Кесията на колана в Дневника.

Обърни на 135.

316.

– Знам къде е приятелят ти – казва той и нотка на отчаяние се прокрадва в гласа му. – И знам къде прибраха екипировката ти. Освободи ме и ще ти покажа.

Неохотно сваляш оковите, обвиняващи китките му.

– Хиляди благодарности – казва, масажирайки болящите го ръце. – Името ми е Согх, майстор крадец от Суентина – на твоите услуги.



Наближаващите стражи хвърлят нещата, които са носили, и изваждат мечовете си.

Той се покланя, след което ти прави знак да го последваш до затворената врата зад теб, близо до тази, през която влезе в помещението.

– За втори път ме канят да остана в тази квартира – прошепва той, работейки над ключалката с дълга тел, извадена от ръкава на кожената му туника. – Понеже реших да съкратя престоя си последния път, си помислиха, че сега е най-добре да ме оковат.

Чува се меко прищракване и Согх се усмихва гордо, докато изважда телта от ключалката.

– Ха! Това беше лесно! – казва, отваряйки вратата с бутане.

На прага ѝ има двама едри пазачи, единият е стиснал здраво купа с храна, а другият държи огромен железен ключ.

– Хмм, мина ми мисълта, че тази ключалка се отвори прекалено лесно – измънква Согх, докато отстъпва от приближаващите стражи.

Те хвърлят нещата, които носят, и изваждат мечовете си – решени са да предотвратят бягството ви.

Пазачи на къщата при градската порта: БОЙНО УМЕНИЕ 20, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 26

Направи необходимите промени на твоето БОЙНО УМЕНИЕ, понеже си без Оръжие. (Нормалното наказание за влизане в битка без оръжие е -4 БУ. Помни, че ранг Покровител, Кай господари с пет Магнакай дисциплини, които притежават Майсторство с оръжие, са наказвани само с -2 БУ в такава ситуация.) Биеш се сам: Согх се е свил зад теб, използвайки тялото ти като щит.

Ако спечелиш боя, мини на 259.

317.

Скачаш от люлеещата се стълба частица от секундата по-късно, минавайки над ръба, и се разбиваш болезнено в стена от твърда, назъбена скала.

Когато отскачаш от нея, се приземяваш върху ръба и успяваш да се задържиш към скалните блокове на повърхността му. Претърпяваш порязвания по лицето и гърдите и си натъртен и наранен – губиш 4 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ. Обърни на 157.

318.

След пет километра по главния път достигате друго разклонение, където коларски път поема на запад. Варосана каменна маркировка отстрани на пътя указва:

СИДАРА – 5 КИЛОМЕТРА

Ако искаш да тръгнеш по коларския път към Сидара, мини на 45.

Ако искаш да останете на главния път за Тахоу, иди на 145.

319.

Воинците настояват за по една корона за всеки, преди гори да са чули въпроса ти. Плащаш им исканото (запомни да направиш нужните промени в Дневника) и ги питаш дали русокос нортлендец, облечен в синя роба, е бил държан под арест тук.

– Почакай тук – казва брагатаият войник и влиза в казармите.

Изведнъж другарят му замахва към теб с дръжката на алебардата му. Инстинктивно прилякаш, избягвайки пълната сила на удара, но той все пак намира слепоочието ти и си зашеметен: губиш 1 точка ИЗДРЪЖЛИВОСТ.

– Ето го! – казва брагатаият, който се е появил с гузина от хората си. – Не го оставяйте да се измъкне. Искат го голу при Южната порта. Изглежда им е причинил някакви неприятности.

Обграждат те с кръг от копия и те съпровождат до кулата на Южната порта.

По пътя дочуваш брадясалия наемник да казва на груз войник:

– Само ако не се беше опитал да ни подкупи с нортлендски монети, лесно можеше да се измъкне!

Обърни на 162.

320.

Ключалката издава странен прищракващ звук, но и двете врати остават здраво затворени. Нееднократно натискаш горния бутон, преминавайки през всички числа с надеждата да се отвори, но вратите не помръдват. Въвел си част от комбинацията в неправилния ред и ключалката е блокирала.

Обърни на 207.

321.

Пазачите презглеждам Поканата, изразженията им издават съмнение, че подписът вътре е автентичен. Наредват ви да слезете от конете, а един от тях се втурва да извика командира на поста. За щастие, когато той идва, разпознава печата на Лорта и ви позволява да напуснете ограждението, макар да конфискува конете ви. Вие протестирате и настоявате да ви ги върнат, но безполезно.

– Заповед на Сената – казва командирът безцеремонно.
– Указ в извънредно положение. Всички коне, принадлежащи на цивилното население, трябва да бъдат предадени на грижата на конюшните на гарнизона, докато извънредното положение не бъде прекратено.

Неохотно позволявате на стражите да вземат жребците ви и докато ги отвеждат, командирът ви подава по парче тънък пергамент, подпечатан с дата и номер.

– Разписка – обяснява той, но тонът му вече е далеч по-приятелски.

Прибираш своята Разписка (отбележи я като Специален предмет в Дневника – заради размера ѝ няма нужда да

изтриваш друг Специален предмет, ако вече носиш максималната квота) и тъкмо се каните да тръгвате, когато той се провиква:

– Явете се при защитната крепост веднага на зазоряване. Ще бъдете разпределени на бойните си позиции, когато врагът атакува.

Обърни на 242.

322.

Едва си успял да махнеш ръцете на мъртвия таласъм от гърлото си, когато събратята му достигат кухнята. Кожата ти настръхва от допира на хлъзгавата им, лепкава плът, но ти се бориш с надигащото се гадене и контраатакуваш.

Глутница таласъми: БОЙНО УМЕНИЕ 24, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 35

Ако използваш Сомерсверг в тази битка, може да удвоиш изгубените точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ на тези немъртви създания.

Ако спечелиш боя, мини на 147.

323.

Това е мрачна сива сграда, лишена от декорация или цвят, напълно голите ѝ стени служат като напомняне на тахоусците за суровото ѝ предназначение. Това е място, където справедливостта сполетява злосторниците и суровите наказания са внушителни. Всички процеси се водят пред магистрата, а решението му е окончателно, понеже в Тахоу няма съдебни заседатели.

Главният магистрат има власт над престъпления, които са достатъчно сериозни за смъртно наказание, и докато се взираш в съдилището от сенките на входа, пулсът ти се забързва, когато отвън виждаш да приближава каретата му.



Възрастен мъж с дълга сива коса и брада спира на най-горното стъпало и посочва с пръст към теб.

Той е възрастен човек с дълга сива коса и брада, облечен с роба в лилаво и сребърно. Придружен е от съдебна стража и писари, които му помагат да се изкачи по стълбите към личните си покои, намиращи се в двора на сградата. Когато достига най-горното стъпало, спира, обръща се и посочва с пръст към теб.

Ако някога си посещавал град Варета или колиба на планинския връх Руанон в предишно приключение на Самотния вълк, обърни на 304.

Ако никога не си посещавал тези места, мини на 263.

324.

Притискайки вратата с рамо, ти я отваряш със сила и навлизаш в коридора зад нея. Но там те очаква шок: две влечуги са коленичили в края на прохода, придържат върху люспестите си рамене огромен кристален прът, обграден от тръби и сияещи метални бутони. Ужас изпълва сърцето ти, когато виждаш как прътът се зарежда с енергийна стрела, която е насочена към гърдите ти.

Ако притежаваш Сомерсверд, мини на 295.

Ако не притежаваш този Специален предмет, иди на 152.

325.

Оръжието ти тъкмо е излязло от ножницата, когато се чува страхотен шум. Змията се надига във въздуха. Огромното ѝ дебело като дърво тяло е задвижено от чифт мощни пернати крила. Два предни крайника, подобни на тези на лешояд, завършващи с остри, раздиращи нокти, започват да граскат във въздуха, когато тя напуска скривалището си и се понася към гърдите ти.

Обърни на 82.

326.

Чува се тихо избръмчаване, когато механизмът на ключалката се освобождава, но вратата не се отваря.

„Ще ти трябва този ключ,, гумите прозвучават в главата ти.

Обръщаш се, за да видиш женско влечуго, водача на останалите. Тя тръгва към теб по арка в твое дясно, държейки пръчка от корнилий в ципестата си ръка. Проблясъкът на няколко очи в мрака на другите арки те предупреждава, че не е сама. Телепатично се обръща към теб: „Не си като другите човекоподобни, които посмяха да влязат в Заарикс. Какво търсиш?,,

Ако искаш да ѝ кажеш защо си тук, мини на 256.

Ако предпочетеш да се приготвиш за защита, в случай че те нападне, обърни на 83.

327.

С протегната ръка успяваш да откриеш панела в края на прохода. Той е влажен и ронлив и е покрит с нещо, усещащо се като мокри въжета. Изведнъж едно от тези въжета се увива около ръката ти, стискайки я като с менгеме. Вълна на паника те удря, когато осъзнаваш, че си атакуван от роктопог.

Роктопог: БОЙНО УМЕНИЕ 18, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 18

Това създание е имунизирано от Мозъчен Взрив и Пси-устрем. Заради ограничението на тъмния и тесен проход трябва да намалиш своето БОЙНО УМЕНИЕ с 4 точки по време на боя.

Ако спечелиш битката, мини на 139.

328.

Със здрав ритник запращаш пейка към краката на мъжа. Той пада тежко, удряйки глава в масата, и изпада в безсъзнание. Гледащата тълпа намира това за невероятно смешно и докато си умират от смях, вие се измъквате през вратата и тръгвате по улицата.

Обърни на 146.

329.

Макар да не можеш да определиш колко дълбоко се намиращ, знаеш, че силата ти намалява бързо. Ако искаш да избегнеш мокра смърт, трябва да хвърлиш част от екипировката си.

Ако искаш да захвърлиш половината от предметите си в Раницата, мини на 91.

Ако решиш да хвърлиш цялата си Раница, обърни на 346.

330.

Стрелата ти изсвистява в тъмната алея и секунди по-късно чуваш как се разбива в стена. Когато резкият звук от стъпките на гуака заглъхва в далечината, ти проклинаш бягството му, понеже се чувстваш сигурен, че те е разпознал.

Когато той настигне отряда си и им разкаже какво се е случило тук, е много вероятно да се върнат с цялата си армия. Мъдро решаващ да си тръгнеш – качваш се на коня си и следваш пътеката, извеждаща от селото.

Обърни на 63.

331.

Селяните се назовават около теб като гладни скакалци, умолявайки те да купиш скромните им стоки. Повечето от кошниците съдържат храна с мазна, отблъскваща миризма и малки глинени бутилки, пълни с боза – бледожълто вино с аромат подобен на кисело мляко.

Онези селяни, които са прекалено бедни, за да предложат някакви стоки, просто подават ръце и просят пари. За всяка Златна крона можеш да купиш 2 Яденета или една Бутилка боза.

Ако искаш да дадеш пари на просящите, направи го на 163.

Ако решиш отново да яхнете конете и да продължите, мини на 52.

332.

Отчаяно махаш с ръце и успяваш да възстановиш захватата си за стъпенката. Ударът те разтърсва и наранява (губиш 2 точки ИЗДРЪЖЛИВОСТ), но поне все още си жив. С подновена предпазливост се задържаш на назъбената скала, преди да продължиш спускането.

Обърни на 173.

333.

Командирът върви бавно около коня ти, свирепият му поглед не те изпуска и за миг.

– Скъпи приятелю, спътникът ти изглежда е изгубил гласа си – казва на Банедон с подигравателно добри маниери.

След това дава сигнал на хората си на паранета и чуваш звука от гузина арбалети, остързващи камък, когато войниците се приготвят за стрелба. Бавно вдигаш ръцете си в знак на предаване – да се противопоставиш би било самоубийствено.

Обърни на 312.

334.

Ручейния двор свършва при пазарен площад, познат като Площада на стъклодухача. Всички магазини и къщи са собственост на Гилдията на стъклодухачите и като символ на тяхното благосъстояние и влияние в тази част на града всяка от табелите по плаца е направена изцяло от цветно стъкло, дебело няколко метра. Три пътя извеждат от стъкления площад: Лампената улица, едноименната улица към Южната порта и Алеята на гъгата.

Ако искаш да тръгнеш на север по Лампената улица, мини на 110.

Ако избереш да се насочиш на юг по Южната порта, обърни на 278.

Ако решиш да тръгнеш на запад по Алеята на гъгата, направи го на 245.

335.

Камъните тракат под копитата на коня ти, докато минаваш по склона на хълмовете на Тахоу. Минава близо час, преди да се озовеш при устието на пролом, предлагащ пряк път на север.

Навлизаш и яздиш по протежението на пресъхнала река, която се вие в продължение на километър между кули от тъмна скала, преди да се издигне рязко към хълмовете. На това място малка каменна колиба седи високо върху пролома. Светлина от свещ проблясва на прозореца и струйка гим от дърва се издига от комина.

Ако искаш да спреш, за да изследваш колибата, иди на 18.
Ако избереш да я игнорираш и продължиш, на 123.

336.

Надигаш Сомерсверг и златната му светлина заиграва върху блестящите черни люспи на създаването. Драконоподобните му очи горят от гняв и дълбоко ръмжане се надига от приличащата на пещера уста, докато се готви да те нападне.

Заграгон: БОЙНО УМЕНИЕ 43, ИЗДРЪЖЛИВОСТ 58

Това могъщо създание е имунизирано от Мозъчен Взрив (но не и Пси-устрем).

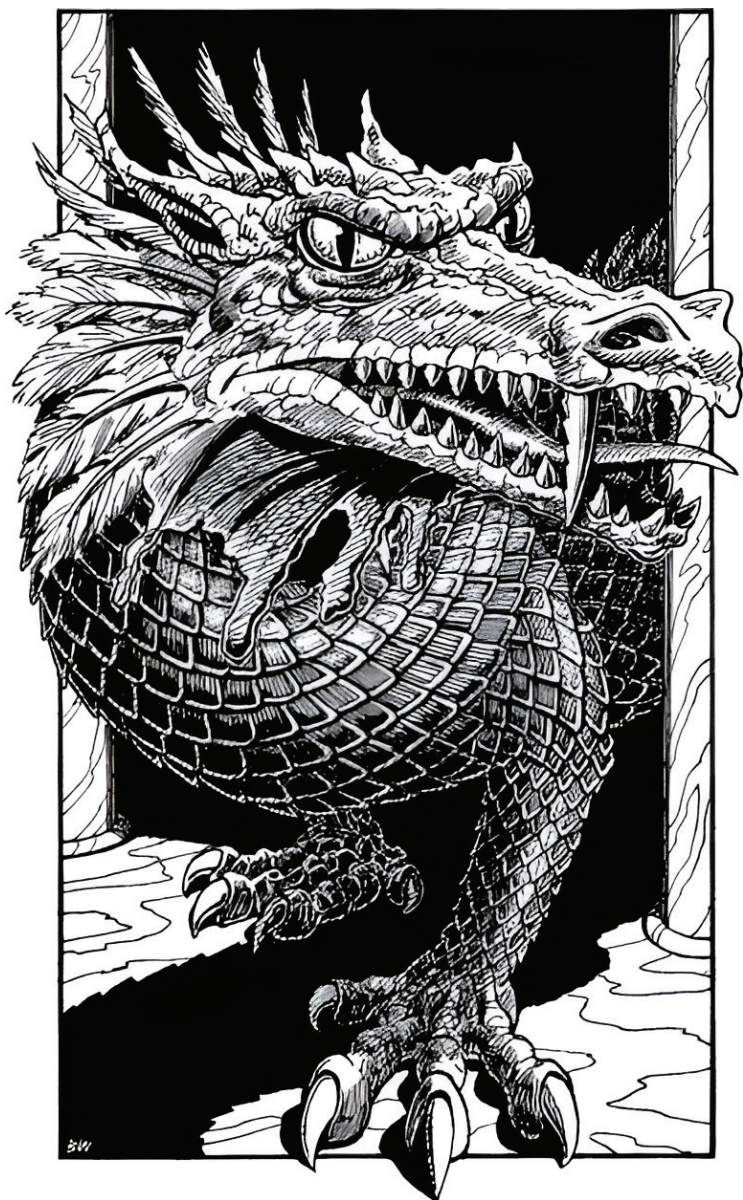
Ако спечелиш битката, мини на 93.

337.

Използвайки своето Кай умение, усещаш, че Пътят на източната стена води директно до казармите при Източната порта, мястото, където Согх ти каза, че държат Банедон като затворник.

Уверен за своята посока, ти игнорираш другите улични табели и се насочваш на изток.

Обърни на 250.



Драконоподобните очи на съществото горят от гняв и дълбоко ръмжане се надига от приличащата на пещера уста.

338.

Довършващият ти удар изхвърля таласъма от кухнята, прекатурвайки го в езерото. Още от трупоподобните същества могат да бъдат видени как пълзят по брега, а звукът от смъркащите им шепоти и клетви карат кръвта ти да се вледени. Те се движат с неестествена скорост, нетърпеливи да пируват с плътта ти.

Ако имаш Лък и желаеш да го използваш, мини на 22.

Ако искаш да избягаш от таласъмните, като напуснеш кухнята, изкачвайки се по стълбите, обърни на 104.

Ако искаш да извадиш ръчно оръжие и да се приготвиш да се биеш с тях, продължи на 254.

339.

Бащата и фермерите се редуват да си задават гатанки. В Анари е забранено да се залагат пари на хазарт или игри на късмета, но хитрите анарийци са заобиколили този закон. Те залагат на възможността си да могат да отговорят правилно на загадката, което изисква умения, а не късмет, и залагат стоки, а понякога и услуги вместо пари. За времето, в което се присъедини към тях, бащата и синовете му натрупаха впечатляващ асортимент от ценни предмети, а фермерите от равнината са очевидно нетърпеливи да спечелят обратно някои от изгубените си притежания.

Ако искаш да се включиш и пробваш в „анарийски хазарт“, направи го на 115.

Ако не искаш да участваш в играта им, а предпочиташ да заговориш собственика на таверната, мини на 268.

Ако предпочиташ да поръчаш ядене, обърни на 88.

340.

Каруцата се спуска по стръмен хълм, който се движи паралелно с част от градската стена, която в момента е обстрелвана от вражески катапулти.

Когато приближавате основата на хълма, огромна каменна топка пада от небето и се забива в колата, убивайки двата коня, капитана и теб.

Трагично твоят живот приключва тук.

341.

Бавно напредваш с коня си сантиметър по сантиметър в тъмния мрак, докато не зърваш трептяща светлина вляво от теб. Съсредоточаваш се в странното излъчване, докато не успяваш да установиш източника на светлина. Рояк сияещи минни мухи кръжат над локва с млечна течност, блъбукаща в цепнатините на пода на тунела. Конят ти надига глава, подушва хладния въздух и издава рязко цвилене в знак на опасност, понеже в далечните сенки има нещо чуждоземно.

Обърни на 129.

342.

Първият етаж скоро пламва, когато вятърът превръща покрива в яростен пъкъл. Войник, чието лице и униформа са напълно почернени от сажди, се олюлява надолу по стълбите и колабира в ръцете ти.

– Капитанът е горе... – изграчва той, гърлото му е изгорено от вдишването на парещия въздух. – Той отиде да спаси брат си точно преди покривът да се срути.

Ако имаш Магнакай дисциплината Връзка и си достигнал Каи ранга Княз, обърни на 159.

Ако нямаш това умение или все още не си достигнал това ниво на тренировка, мини на 59.

343.

Сержантът изважда кривия си кавалерийски меч и го вдига заплашително към гърдите ти.

– С правото на сената на Тахоу, правителството на Анари – изръмжава в отговор на въпроса ти. – И с правото

на болшинството – двадесет рейнджъри срещу двама чуждоземци. И двамата хвърлете оръжията си, веднага!

Ако искаш да се подчиниш на заповедта на сержанта, мини на 24.

Ако искаш да се противопоставиш на ареста, обърни на 85.

344.

– Уверете се, че няма да избяга отново – нарежда офицерът, когато хората му те обграждат с кръг от копия. – Това е онзи, който избяга от кулата на Южната порта. Не искам да съм на негово място, когато го докопам!

Патрулът те придружава по Алеята на гъгата, а след това надолу по улица, наречена Южна порта, към кулата на Южната порта. След по-малко от петнадесет минути се озоваваш обратно в лапите на гневните пазачи на къщата при портата.

Обърни на 162.

345.

Използвайки своето Каи майсторство, нареждаш на смъртоносния роктопод да се оттегли в дупката си. Бавно той се отзовава, отгръпвайки лепкавите си пипала от панела, докато се сгъва надълбоко в стената.

Обърни на 139.

346.

Освободен от тежестта на екипировката ти, можеш да се издигнеш бързо в черната вода и да достигнеш повърхността, кашляйки и задъхвайки се за въздух. Първоначално невероятната студенина вцепенява крайниците ти, но вече си възвръщаш усещането и се насочваш към далечния бряг, който проблясва слабо в немощния сумрак.

С болки и скован до костите се измъкваш от езерото и колабираш на плоските гъбести скали, обграждащи брега.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване, обърни на 298.

Ако не притежаваш това умение, мини на 41.

347.

– Внимавай, Самотен вълк – извиква Банедон, докато се надигаш от мястото си.

Воиникът е извадил извита кама и се е спуснал напред, за да те прободее в сърцето.

Ако имаш Магнакай дисциплината Предсказване или Майсторство в преследването, мини на 36.

Ако не притежаваш никое от тези умения, посочи число от Таблицата.

Ако посоченото число е 0–6, обърни на 260.

Ако е 7–9, мини на 119.

348.

Спътникът ти взема под внимание предупреждението ти и извиква нещо в отговор, но ти не успяваш да чуеш какво. Ужасен звук изпълва ушите ти, когато гигантската змия се надига във въздуха с помощта на чифт мощни пернати крила. Два лешоядоподобни крака, завършващи с остри, съдиращи нокти, започват да граскат във въздуха, докато се спуска към гърдите ти. Мълния от пропукваща енергия преминава покрай главата ти към устремената змия. Но съществото е бързо и избягва атаката на Банедон – то се наклонява наляво и мълнията описва безопасно гъга в далечината. Егва имаш време да извадиш ръчно оръжие, докато се е приближило, готово да те убие.

Обърни на 82.

349.

Влечугите те чуват и те фиксират с уплашени погледи. Обгръщат защитно с ципестите си ръце кожестото яйце и се прокрадват бързо надолу по стълбите.

Затичваш се към върха на стълбището и надничаш наголу в мрака, но не виждаш нищо в тъмнината.

Ако имаш Огнена сфера от Калте, Фенер или Факла и Кутийка с прахан, мини на 33.

Ако имаш Огнено семе и желаеш да го хвърлиш наголу по стълбите, обърни на 106.

Ако избереш да извадиш ръчно оръжие и да се спуснеш по стълбите в мрака, направи го на 224.

350.

В мига на неговата смърт блещукащата мрежа от енергия, обвиваща тялото на захана, проблясва с алено сияние толкова ярко, че си принуден да отклониш поглед заради страх да не ослепееш. Светлината избухва и угасва, оставяйки зад себе си купчина нажежени фрагменти, които се разпадат и разтопяват шумно, докато всичко, което остава от захана и Сферата на смъртта, е тъмно петно върху земята, където паднаха.



Стимулирани от твоя триумф, анарийските защитници повдигат духа си и контраатакуват, за да си осигурят Западната порта. Васагонците, осигурили си вход, или биват убити, или отблъснати обратно в рова, когато портата бързо е възвърната. Радостни виковете екват от градската стена и скоро се превръщат в скандиране, носещо вестта за смъртта на Кимах, към врага отвъд рова и постепенно напредващите легиони, които бавно спират, когато надеждата им за лесна победа умира. Офицери яздят напред-назад, проклинат и заплашват хората си с всякакви видове наказания, но моралът им е сериозно разклатен – редиците с въоръжени воители просто стоят шокирани и тихи, отказващи да напредват повече.

Звукът от далечни тръби е чул и всички очи се обръщат на юг, за да видят вълна след вълна от конници, появяващи се от хълмовете около Варта. Те се стичат от всяка долина и проход, за да изпълнят южните равнини с полкове от конници в блестящи униформи в синьо, бяло и сиво.

– Молитвите ни бяха чути – казва Чибан, когато гвамата с Банедон се присъединяват отново към теб при градската стена. – Вижте, съюзниците от Анари се притекоха на помощ, когато най-много имахме нужда.

Той сочи към напредващата кавалерия и ти разпознаваш, веещи се върху копията им, бойните знамена на три страни: Фиралонг, Лоуген и Какуш. След това тътенът от копитата на конете изпълва въздуха и вълна от радост преминава през теб, когато виждаш как първото им нападение опустошава вражеските редици, причинявайки им хаос и объркване. Разразява се огромна битка, когато врагът бавно се съвзема, за да се противопостави на неочакваното нападение. До обяд две от армиите им са разбити и преминали в отстъпление, а третата се бие с отчаяни ариергардни действия, докато покрива хаотичното бягство на запад.

Когато последната битка около града приключва, защитниците дават глас на въодушевлението си, че домът им е бил спасен от ордите на Мрачния Властелин Гнааг. Сенатор Зиларис те провъзгласява за „спасителя на Тахоу“, и победните възгласи на гражданите екват по горящите улици и над равнините, осяани с мъртви врагове (ако някои от твоите Оръжия или Специални предмети са били конфискувани при Западната порта, сега са ти върнати с благодарност). Взираш се в жестоката панорама и кръвта ти изстива. Но не гледката на сеч те изпълва със страх, а нарастващата тревога за могъщо зло, което приема форма над Западната порта. Черен облак на талази се формира в небето и от него се чува суров и ужасяващ глас:

– Ще бъда отмъстен – гърми той, резонансът му разклаща назъбените парпети на бойната кула, върху която стоиш.

Стягаш се, очаквайки светкавица да се спусне от облака и да се насочи към теб, но никаква подобна атака не се материализира. Вместо това смразяващият глас продължава с подигравателен тон:

– Знай това: ще си платиш за неподчинението с живота ти. Аз, Гнааг от Мозгъоар, имам трите оставащи Камъка на знанието, които търсиш, и ще ги унищожа, когато унищожа теб, Каи лорде.

Порив на вятъра подхваща облака и го разсейва бързо, но оставя след себе си вцепяващ ужас, който изпълва сърцето ти, понеже усещаш, че в думите му не липсва заплаха – страшният глас на Мрачния властелин Гнааг каза истината.

Мисията ти беше успешна, понеже мъдростта и силата на Камъка на знанието на Тахоу вече е част от твоето тяло и дух, а победата ти над заххан Кимах обърна посоката на войната решаващо срещу армиите на Даркленд. Но шокиращата новина, че Мрачните властелини притежават останалите Камъни на знанието на Никсатор, предвещава старта на нов и смъртоносно опасен епизод от задачата Магнакай.

Ако имаш куража на истински Каи майстор, предизвикателството за възвръщането на последните Камъни на знанието от смъртните ти врагове те очаква, започвайки в книга 10 от серията за Самотния вълк, озаглавена:

Тъмниците на Торгар



П

*риносителят на
този свитък*

*е посветен в бойните
дисциплини на Каи*



ДНЕВНИК НА ПРИКЛЮЧЕНИЕТО

ДИСЦИПЛИНИТЕ НА МАГНАКАЙ

РАНГ

	Кай майстор
	Старши Кай майстор
<i>Започвай Магнакай прислуженията на Самотния еълос с това ниво на тренировка.</i>	Изключителен Кай майстор
	Архиепископ
	Покровител
	Княз
	Ментор
	Сион-кай
	Архмайстор
	Кай Велик Майстор

РАНИЦА <i>(не повече от 8 предмета)</i>	ХРАНА
1.	<i>Извади три точки издръжливост, ако нямаш храна, когато трябва да се нахраниш.</i>
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	КЕСИЯ НА РЕМЪКА <i>Съдържа не повече от 50 златни монети.</i>
7.	
8.	
<i>Могат да бъдат изхвърляни, когато не участваш в битка.</i>	

БОЙНО УМЕНИЕ

ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ

Не могат да прехвърлят началната стойност. При нула точки умираш.

БЕЛЕЖКИ ЗА БИТКИТЕ

ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ

ТОЧКИ ИЗДРЪЖЛИВОСТ

САМОТНИЯ ВЪЛК	БОЕН КОЕФИЦИЕНТ	ПРОТИВНИК
САМОТНИЯ ВЪЛК	БОЕН КОЕФИЦИЕНТ	ПРОТИВНИК
САМОТНИЯ ВЪЛК	БОЕН КОЕФИЦИЕНТ	ПРОТИВНИК
САМОТНИЯ ВЪЛК	БОЕН КОЕФИЦИЕНТ	ПРОТИВНИК
САМОТНИЯ ВЪЛК	БОЕН КОЕФИЦИЕНТ	ПРОТИВНИК
САМОТНИЯ ВЪЛК	БОЕН КОЕФИЦИЕНТ	ПРОТИВНИК



СПИСЪК НА СПЕЦИАЛНИТЕ ПРЕДМЕТИ И ОРЪЖИЯ

ОПИСАНИЕ	ПОЗНАТ ЕФЕКТ

ОРЪЖИЯ *(не повече от 2)*

☐ Колчан

1.

2.

Ако носиш оръжие и имаш съответното Бойно Умение, добави +2 точки БУ.

Ако влезеш в битка без оръжие, извади 4 точки БУ.

1	0	5	8	3	6	9	2	4	7
8	3	9	6	2	5	0	4	1	2
5	4	7	2	4	8	3	6	9	0
8	1	0	3	9	2	5	0	7	6
2	6	1	4	7	3	8	4	9	1
4	9	5	0	6	1	5	3	7	5
5	8	1	3	7	4	9	2	6	0
3	2	4	6	9	0	1	5	8	3
6	0	7	1	8	3	4	9	2	7
8	1	3	5	2	6	0	7	4	1

БОЕН КОЕФИЦИЕНТ

СЛУЧАЙНО ЧИСЛО

	-11 или по-малко	-10 -9	-8 -7	-6 -5	-4 -3	-2 -1	0
1	0 у	0 у	0 8	0 6	1 6	2 5	3 5
2	0 у	0 8	0 7	1 6	2 5	3 5	4 4
3	0 8	0 7	1 6	2 5	3 5	4 4	5 4
4	0 8	1 7	2 6	3 5	4 4	5 4	6 3
5	1 7	2 6	3 5	4 4	5 4	6 3	7 2
6	2 6	3 6	4 5	5 4	6 3	7 2	8 2
7	3 5	4 5	5 4	6 3	7 2	8 2	9 1
8	4 4	5 4	6 3	7 2	8 1	9 1	10 0
9	5 3	6 3	7 2	8 0	9 0	10 0	11 0
0	6 0	7 0	8 0	9 0	10 0	11 0	12 0

Загуба на
ИЗДРЪЖЛИВОСТ

Враг
Самотен Вълк

у - убит
на място

БОЕН КОЕФИЦИЕНТ

СЛУЧАЙНО ЧИСЛО

0	1 2	3 4	5 6	7 8	9 10	11 или повече
3 5	4 5	5 4	6 4	7 4	8 3	9 3
4 4	5 4	6 3	7 3	8 3	9 3	10 2
5 4	6 3	7 3	8 3	9 2	10 2	11 2
6 3	7 3	8 2	9 2	10 2	11 2	12 2
7 2	8 2	9 2	10 2	11 2	12 2	14 1
8 2	9 2	10 2	11 1	12 1	14 1	16 1
9 1	10 1	11 1	12 0	14 0	16 0	18 0
10 0	11 0	12 0	14 0	16 0	18 0	У 0
11 0	12 0	14 0	16 0	18 0	У 0	У 0
12 0	14 0	16 0	18 0	У 0	У 0	У 0

Загуба на
ИЗДРЪЖЛИВОСТ

Враг

Самотен Вълк

У - убит
на място

САМОТНИЯ ВЪЛК КОТЕЛЪТ НА СТРАХА

Книгата е ФЕНСКО издание, което се разпространява
безплатно. Забранява се използването на която и да е
негова част за търговски цели!

Книга-игра

© Автор: ДЖО ДИВЪР

© Преводач: Георги Димитров – Der

© Оформление на корицата: Спасимир Игнатов – Вилорп

© Илюстрация на корицата: Дийн Спенсър

Коректор: Жанета Николова

Прегледач: Деян Вачков - Efix

ДЖО ДИВЪР

Котелът на страха



Ти си Самотния вълк – последният Кай господар на Сомерлунд. Сянката на войната се понесе над континента Магнамунд, когато твоите смъртни врагове, Мрачните владетели от Хелгедаг, удвоиха усилията си, за да попречат на твоята Магнакай мисия. Не смееш да се бавиш. Техните въоръжени легиони вече се приближават към град, под чиито улици лежи скрит обектът на твоята мисия: Камъкът на знанието на Тахоу.

В „Котелът на страха“ трябва да си крачка пред враговете си, докато търсиш Камъка на знанието във фантастичната метрополия, построена по време на зората на Магнамунд.